48 SAYFA

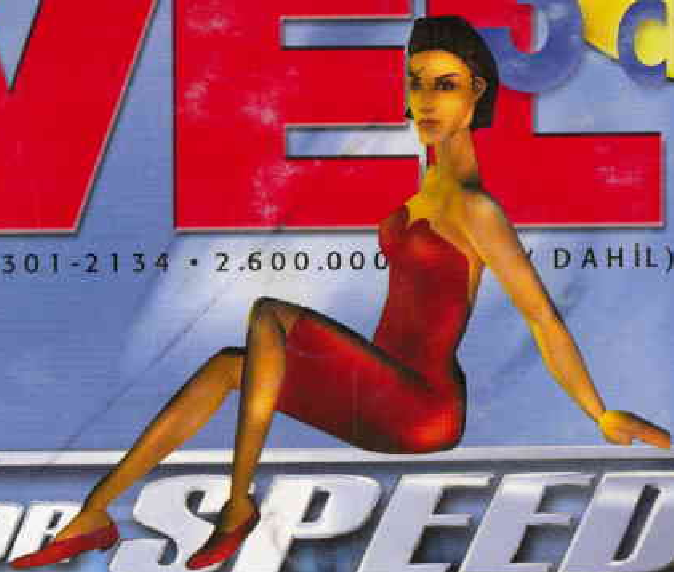
TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

3 CD'li

MART/2000

www.level.com.tr • 200003 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000 … DAHİL)



NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

24 Sayfa TAM ÇÖZÜM

Planescape Torment

Final Fantasy 8

Tomb Raider 4

Byzantine

Dracula

Gran Turismo 2

The Sims

Ultima Ascension

Urban Chaos

Final Fantasy VIII

Atlantis 2

İLK BAKIŞ Offroad, Incoming Forces, Gunship 3000

PLAYSTATION Medal of Honor, Street Fighter EX Plus 2, Fighting Force 2

DONANIM ELSA Erazor X², WinFast GeForce 256-DDR, Apple iBook, Sony G200

Bu sayfayı sen yazacaksın!!!

Editör'den

Acaba? geçen ay dergiyi tamamlayıp matbaaya gönderdikten sonra, bütün Level ekibinin kafasındaki bütün soruların ortak cümlesiydi. "Acaba derginin yeni formatını beğenecekler mi?", "Acaba onlar da en az bizim kadar heyecanlılar mı?", "Acaba harcadığımız onca emeğe değecek mi?" ve "Bir haftadır dergide yatıp kalkıyoruz. Eve gidip bir duş alıp, bir şeyler yiyip yatsam mı, yoksa önce birkaç el Delta mı atsak?"...

Aradan bir hafta geçti. Şubat sayısının bayiye çıktıktan sonra ilk tepkiler mail yoluyla gelmeye başlamıştı bile. "Baba, ne yapmışsınız siz??!", "Pes doğrusu", "Bu sefer kendinizi aştınız" ve benzeri başlıklı maillerden çıkardığımız sonuç şu oldu: Level'in yeni çehresi, bu sefer bizim bile en vahşi hayallerimizi aşacak derecede beğenilmişti. Siz mutluydunuz, biz mutluyduk, artık huzur içinde uyuyabilirdik (artık nasıl anlarsanız :)))



Sinan Akkol
Yazı İşleri Müdürü

Ne diyeceğimi bilemiyorum, hepiniz sağolun. Level, şu an Türkiye'nin en fazla satan ve en başarılı bilgisayar oyunları dergisi ise, bunda hepinizin payı var. Herşeyi doğru yaptığımızı zannettiğimiz anlarda gönderdiğiniz "tepki"ler, işlerimizin yoğunluğu altında ezilip hayata küstüğümüz, kelimenin tam anlamıyla "saldığımız" zamanlarda gösterdiğiniz yakın ilgi Level'in bugünlere gelmesinin en büyük sebeplerindendir. Tabii Level ekibi olarak bizim özverili çalışmamızın da ufak ta olsa payı yok değil:) Ve kaçınılmaz sonuç: Level Şubat 2000 sayısı sadece 15 günde, bir önceki sayının bir aylık tirajına ulaştı.

Bu mutlu haberi sizlerle paylaştıktan sonra, gelelim bu ayki sayımıza. Gerçek anlamda "uykusuzluğun" anlamını öğrendik Mart sayısının hazırlık aşamasında. Kolay değil tabii, son zamanlarda piyasaya çıkmış en iyi iki FRP'yi her yönüyle inceleyip, bulabileceğiniz en detaylı tam çözümleri hazırlamak. Tabii bunun yanında Dracula, Gran Turismo 2, Tomb Raider 4 ve Byzantine'i de unutmayalım.Sonuç: Tam 24 sayfa, dolu dolu bir Strateji Ustası...

Bu arada, piyasada dehşet bir kaliteli adventure oyunları bolluğu yaşanıyor. Türün sevenleri için (bunlardan biri de ben oluyorum) inanılmaz bir güzellik olan bu olay, beni sevindirdiği kadar, düşündürüyor da. Biz son iki yıldır "adventureee" diye inim inim inlerken oyun yapımcıları nerelerdeydi acaba? Sanki, bütün yapımcılar aralarında anlaşıp "var mısınız bir-iki sene adventure yazmayalım, ortalık tam kuruduğu anda da öyle bir bombardımana tutalım ki insanları, aç kurt sürüsü gibi saldırsınlar oyunlarımıza, biz de zengin olalım" gibi bir plan mı kuruyorlar acaba? Belki 48 saattir uyumadığım için saçmaladığımı düşüneceksiniz, ama bilgisayar dünyasında bu tür dalaverelerin olduğu da örneklerle sabittir. Hmm, üzerine gitmeye değer bir konu.

Az daha unutuyordum. Bu aydan itibaren konsol kullanıcılarına yönelik yeni bir köşemiz var: Console Master. Playstation gurumuz Emin'in hazırladığı bu sayfalarda, yeni konsollar hakkında bilgiler, Playstation için gerekli, ama herkesin bilmediği donanımlar, hiçbir yerde bulamayacağınız yeni oyun haberleri olacak. Console Master'ın galası 80. sayfada, siz istediğiniz zaman başlıyor. Giriş serbesttir.

Şu an saat sabahın sekizini gösteriyor. Ufak (!) bir yanlışlık sonucu Şubat ayı içinde bulunduğumuzu ve Şubat'ın normal aylardan daha kısa olduğunu unuttuğumuz için, iki ayağımız yine bir pabuca girdi. Tabii her ay olmasına alıştığımız, donanım testlerini yaptığımız sistemin harddiskinin gözlerimizin önünde çatır çatır yanması, Cem'in kadınlar hakkındaki atıp tutmalarıyla kafamızı şişirmesi, acil bir iş için gönderdiğimiz iki semt öteye gönderdiğimiz kuryelerin nedense Malezya üzerinden güzergah çizmesi ve Maddog'un ürkütücü varlığı gibi felaketlere kanımızın son damlasına kadar direnerek, Mart sayısını da bitirmiş bulunuyoruz. Derginin baskıya girmesine saatler kala, yazmam gereken son yazı olan Editör'den köşesine son noktayı koyuyorum, ve izninizle şuracığa kıvrılıp uyuyorum...

Geri döndürülemeyen her anın kıymetini bilin...

Sinan Akkol

Genel Yayın Yönetmeni	
Gökhun Sungurtekin	sgokhun@chip.com.tr
Sorumlu Yazı İşleri Müdürü	
Sinan Akkol	sakkol@level.com.tr
Yayın Koordinatörü	
Tuğbek Ölek	tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri	
Batu Hergünsel	batuher@level.com.tr
Cem Şancı	cemsanci@level.com.tr
Emin Barış	megaemin@level.com.tr
Eser Güven	eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu	gokhab@level.com.tr
Kadir Tuztaş	ktuztas@level.com.tr
Kağan Ünaldı	kunaldi@level.com.tr
M. Berker Güngör	gberker@level.com.tr
Ozan Simitçiler	ozans@level.com.tr
Ozan Ali Dönmez	ozand@level.com.tr
Serpil Ulutürk	serpil@level.com.tr
Grafik Tasarım	
Didem İncesağır	didis@level.com.tr
Yazı İşleri e-mail Adresi:	
level@level.com.tr	

Pazarlama Müdürü	Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü	Özlem Cenker, Ayten Çar
Reklam Koordinatörü	Gönül Morgül
Reklam Müdürü	Murat Yıldırım
Reklam Servisi	Sevil Santaş, Yeliz Koyun
	Nurhan Bağcı
Reklam Trafikeri	Aynur Kına
Reklam Servisi Faks:	(212) 297-1733
Abone Servisi	Nur Geçili, Ayfer Karaalioğlu,
	Ayten Akgüre, Ebru Cinek
Dağıtım Müdürü	Nebi Danacı
Dağıtım Departmanı	Mehmet Çil, Cem Cenker
Abone Servisi Faks:	(212) 238-7343
Abone E-Mail:	abone@chip.com.tr
Üretim Koordinatörü	Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Genel Müdür	Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı	Beste Özerdem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti	
Adına Sahibi	Gökhun Sungurtekin
Renk Ayrımı - Film Çıkış	Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
	Tel: (212) 283-8438
Baskı	Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
	Tel: (212) 283-8438
Dağıtım	BİRYAY A.Ş
VOGEL Yayıncılık	Piyalepaşa Bulvarı
	Zincirlikuyu Cad. 231/3
	80380 Kasımpaşa İSTANBUL
	Tel: (212) 297-1724 Pbx
	Faks: (212) 297-1733
VOGEL ANKARA	Dilek Özgen
Müşteri Temsilcisi	Serra Yurtman
Ankara Büro	Meneviş Sokak 26/4
	Yukarı Ayrancı ANKARA
	Tel: (312) 467-0350
	Faks: (312) 460-5958
	E-Mail: vogelank@chip.com.tr

Playstation 2: Festival Zamanı



Herkes gözlerini Mayıs'da Los Angeles'da yapılacak olan büyük E3 festivaline çevirmişken Japonya'da PlayStation2 için düzenlenen dev organizasyon ortamda yeni bir rüzgar esmesini sağladı. PlayStation2 festivali kapsamında bu yeni sistem için geliştirilen ilk oyunlar tanıtıldı, PlayStation2'nin çok merak edilen özellikleri anlatıldı, gözler kamaştırıldı. Ancak görünürde olup bitenlerin altındaki gerçeği yalnızca dikkatli bakan gözler farketti.

Tanıtımı yapılan oyunlardan biri olan Dark Cloud'un tanıtım demoları şimdiye dek çok da üstünde durulmayan bu oyunun ciddi bir bomba patlatabilecek kapasitede olduğunu gösterdi. PlayStation sahipleri kendilerini hazırlasınlar, dipten ve derinden ilerleyen Dark Cloud zengin içeriğiyle sizi bir miktar sarsabilir. Bunun dışında Onimusha ve Kessen tanıtımları gösterdi ki PlayStation2'yle birlikte oynanıştaki grafiklerle videolar arasındaki büyük fark kapanıyor. Bu şimdiye kadar konsol oyunlarının en rahatsız edici yanlarından biriydi ama yavaş yavaş geride kalacağının ilk işaretleri verilmiş oldu.

Yeni Oyunlar

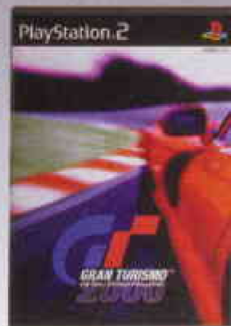
Festivalin esas ağır topları ise tahmin edebileceğiniz gibi Tekken ve Gran Turismo serilerinin son oyunlarının tanıtımlarıydı. PlayStation tarihinin en iyi dövüş oyunu Tekken'in yeni versiyonu Tekken Tag Tournament her karesiyle göz dolduran bir oyun. Oyunun demosunda oynayabileceğiniz 6 karakter bulunuyor, bunların tümü de Tekken 3'den tanıdığınız tipler. Ancak oyunun kendisinde 34 ayrı karakter arasından seçim yapabileceksiniz. Tag Tournament'ta her bir oyuncu beğendiği iki karakteri seçiyor ve oyun sırasında istediği zaman birini alıp diğerini çıkarma hakkına sahip. Amaç tabii ki daha önce de olduğu gibi dövüşten galip çıkmak ama bu kez stratejilerinizi belirlerken göz önüne almanız gereken şeylerde ufak değişiklikler var. Şöyle ki; eskisinden farklı olarak oyuncular karakterlerinin güçlü ve zayıf yanları arasında denge kurmaya çalışırken daha esnek davranabilecekler. Oynanış eskisinden çok farklı değil, rakibinizin saldırılarından korunmaya ve en kısa zamanda en fazla hasarı vermeye çalışırken doğru anda doğru tuş kombinasyonlarını kullanmaktan çok daha fazlasıyla karşılaşmayacaksınız. Eğer yeterince hızlı ve doğru davranırsanız rakibinizin işini kısa sürede bitirmeniz işten bile değil. Ama başta da söylediğimiz gibi iki karakterle oynayacağınız ve istediğiniz zaman oyuncu değiştirebileceğiniz için dövüşler daha uzun sürecek ve daha stratejik davranmanız gerekecek. Bunun dışında beklediğiniz üzere grafikleri, geri planları, mekanlarıyla da yenilenmiş bir Tekken bekliyor sizi.

Gran Turismo 2000

Değinilmesi gereken diğer önemli oyunsa Gran Turismo 2000. Sadece PlayStation'ın değil, tüm zamanların da en iyi yarış oyunlarından biri olarak anılan Gran Turismo serisi bir kez de PlayStation2'de gücünü kanıtlamaya hazırlanıyor. Yapımcıların söylediğine göre tıpkı GT2'nin ilk oyunun devamı niteliğinde olması gibi GT 2000 de GT2'den oldukça farklı özelliklere sahip, yepyeni bir oyun olacak. Belki bu oynanış ve içerik bakımından yüzde yüz doğru bir tanımlama değil ama görünüş olarak GT 2000'in öncülünden çok daha üstün bir oyun olduğu kesin. Bu oyun hakkında söylenebilecek hiç kuşkusuz çok şey var ama tümünün özeti şu: Bu oyun çok gerçekçi. Sony ve Polyphony'nin oyunun üzerinde çok özenle çalıştığını düşünürsek sonuçta ortaya çıkan şeyin bu kadar göz alıcı ve inandırıcı olması normal belki de. Oyunu edindiğinizde bunu siz de göreceksiniz.

Bunun dışında festival boyunca tanıtılan oyunlar arasında yer alan bir diğer yarış oyunu Ridge Racer V ve klasikleşen bir serinin son versiyonu olan Street Fighter EX3 de büyük ilgi gördü. Bunun sebepleri ve sonuçları üzerinde duracak değiliz, PlayStation oyuncuları zaten bunları doğal karşılayacak kadar iyi tanıyorlar makinalarını ve oyunlarını. PlayStation2 konsol oyunlarının altın çağını başlatmaya hazırlanıyor, en azından bu festivalden çıkan sonuç bu.







*Haberler Serpil'de
1 sf.lık haberler = 3500 karakter
1/2 sf.lık " = 1750 karakter
Kısa haberler (1 sütun) 750 karakter
NOT: Serpil'den her haberin resmini de bulmasını iste

Hostile Waters

Tarihin bilinen ilk real-time strateji oyunlarından Carrier Comand'ın yapımcıları oyunlarını bugünün koşullarına uyarlayarak 3D sahnesine taşımayı planlıyor. Hostile Waters'ın konusu 2013 yılında birbirine girmiş bir dünyanın eski güzel günlerine dönmesi için çabalayan bir grup askerin dramatik mücadelesi üzerine kurulu. Carrier Command'den farklı olarak Hostile Waters level tabanlı. Oyunda tüm benzer strateji oyunlarındaki gibi üretim ve araştırma yapıp strateji geliştirmek için bir merkez üs kuruyorsunuz. Üsten uzağa gönderdiğiniz araçlarla aranızda kurulu olan bilgisayar bağlantısı yardımıyla onları yönlendirecek ve yeni komutlar vereceksiniz. İstediğiniz anda ve durumda yönettiğiniz araçlardan herhangi birinin kontrolünü doğrudan elinize alma şansınız var, bu bir kara aracı da olabilir, helikopter de, savaş uçağı da.



Buraya kadar anlatılanlar ilginizi çekmedi mi? Belki oyunun grafik özellikleri cazip gelebilir, sabredip okumaya devam edin. Fizik modellemelerinin gerçekçi olması için özel bir çaba harcanmış. Gerçi bugüne kadar birçok özel çabanın özel başarısızlıklara dönüştüğünü görmeye alışmış oyuncu kitlesi için bu ne ifade eder bilmiyorum ama söylenen bu. Oyunda gün ve gece dönüşümleri, birbirinden farklı hava koşulları ve nesnelerin gölgeleri de olacak. Oyunun artı değerleri arasında volümetrik sis, bump mapping, EAX ve A3D 3D ses desteği gibi gayet teknik ve hiç kuşkusuz faydalı özellikler de bulunuyor. Çok yakında oyun bayiinizden isteyin, ama yoksa ısrar etmeyin, ne olur ne olmaz.

Omikron'a Devam

Omikron Exodus ilk oyunun bitiminden, yani göçebe ruhumuzun şehri terk etmesinden tam 100 "cycle" sonra başlıyor. Aradan geçen zaman içinde şehir değişmiş ve yeni bir çehreye kavuşmuştur. Teknolojik olarak çok gelişmiş olan Omikron metropolü, yerçekimini bertaraf eden yeni buluşlarıyla eskisine göre çok daha ileri bir noktadadır artık. Bu yeni şehrin yeni toplumunu en çok ilgilendiren şeyse Techno Religion denen garip bir din olacak. Bu dinin şiarı insan ve makinayı kaynaştırarak bireylerin kendi fiziksel sınırlarını aşmasını sağlamak ve bu yolla ruhu özgürleştirmek (gayet ilginç aslında, neden olmasın).

İlk oyundakinden daha gerçekçi ve zengin bir atmosfer sunacak olan Exodus'da yine üç boyutlu mimarinin büyüsünü hissedeceğiz. Yine şehri canlı gösteren hava araçları, sokaklarda dolaşan insanlar ve NPC'ler, girip çıkacağınız, alış-veriş yapacağınız dükkanlar ve daha fazlası olacak. Bu kez aksiyon bölümleri için daha farklı çözümlerle karşılaşacaksınız. Third-person modundayken aynı anda birkaç düşmana karşı savaşabilecek ve birden fazla silah seçeneğine sahip olacaksınız. Oyunda aksiyon ve adventure öğelerinin dengeli olarak yer almasına dikkat ediliyor.



İlk oyun için geliştirilen birçok araç bu oyunun yapımında da kullanılacak ama tümü de eskisine göre daha gelişmiş olacak, buna 3D motoru da dahil. Ne diyelim, The Nomad Soul'u iyi yapan her şeye sahip olmasının yanında onun da ötesine geçecek bir oyuna itirazımız olamaz. Peki David Bowie yine olacak mı? Kim bilir, belki 100 "cycle" öncesinin bir starı olarak şehirde bıraktığı izlerine rastlayabilirsiniz.

Bizden Duymuş Olmayın

Aranızda bu başlığı okuyup da heyecanlanacak biri kaldı mı bilmiyorum ama bir çoğunuzun Lara Croft hakkında yeni bir şey duymaktan artık sıkıldığına eminim. Her neyse, sonuç olarak bu sonbaharda vizyona girmesi beklenirken son olarak 2001 yazında biteceği açıklanan Tomb Raider filmine bağlı olarak Tomb Raider: The Movie isimli bir oyun için şimdilik kesinleşmemiş yeni bir projesi var Eidos'un. Projenin detaylarını ya da gerçekten uygulanıp uygulanmayacağını bir sır gibi saklamalarının nedeni gösterdikleri aşırı ısrardan birazcık utanmaları olabilir mi acaba?



Mythic Entertainment Dark Age of Camelot adında yeni bir online role-playing oyun üzerinde çalıştığını açıkladı. Albion, Hibernia ve Midgard dünyalarında geçen oyun bu üç kutbun birbirine karşı savaşması üzerine kurulu. Oyunda bir yandan insan rakiplerinize karşı savaşırken bir yandan da yapay zekayla mücadele edeceksiniz. Oyunun 3D motoru daha önce Prince of Persia'da ve Mythic'in Spelbinder: The Nexus Conflict'inde kullanılmıştı. Camelot'un 2001 yılının ilk üç ayı içinde çıkması planlanıyor.

Quantic Dream'den Quark

Quantic Dream adı Omikron: The Nomad Soul'un geliştiricisi olarak pek hoş bir intiba ile hafızalarımıza kazınmış bulunuyordu ki yerini sağlamlaştıracak yeni bir hamle daha yaptı (bir tane daha hamlesi oldu ama o haber ilerleyen sayfalarda çıkacak karşınıza). Bu tuhaf (buradaki anlamı; ilginç, dikkat çekici ama hakikaten de tuhaf) Fransızların çıkarmaya hazırlandığı yeni oyunu Quark adında yeni ve yine bir 3D aksiyon-adventure. Oyunun konusu (yine) bir paralel evren hadisesi üzerine kurulu. Biri fantastik biri de bugünlerin Londra'sına ait iki paralel evren arasında yolculuk yapan genç bir adamdır asıl kahramanımız ve barış dolu, güzel



dünyasına musallat olan bir haine karşı savaşmaktadır. Ama bu savaş onu içinden çıkılması güç bir maceraya sürükler, uzun bir yolculuğa çıkması gerekecektir. Tabii sizi de peşinden sürükleyerek.

Oyuncular birbirinden farklı özellikler taşıyan iki evren arasında yolculuklar yaparak sırlarla dolu bir düğümü çözmeye çalışacaklar. Bu evrenlerden biri masalsı karakteristiğiyle diğeri de gerçekçi fakat karanlık atmosferiyle yine Omikron'da olduğu gibi mimari güzellikler sunmaya hazırlanıyor. Ana karakterinizden



başka ona yardım eden bazı hayvanları da yönetebileceksiniz Quark'da. Ayrıca real-time savaşlarınızda onların özel güçlerinden faydalanabileceksiniz. Oyunun senaryosu lineer değil ve alıştığınızdan farklı olarak bütünüyle serbest hareket imkanına sahipsiniz. Grafiklerin neye benzeyeceğini tahmin etmekse güç değil, ilginç tasarımlar daima yanında iyi grafiklerle gelmiştir (ya da tasarımı ilginç yapan iyi grafiklerdir de diyebiliriz, bence ilki daha doğru ama polemik olmasın diye bu parantezi açma gereği duydum). Kulağa son derece ilginç gelen bu tip özelliklere sahip Quark'ın ne zaman çıkacağı ve ilgimizin ne kadarını hak edeceği şimdilik belli değil.

Homeworld: Cataclysm

1999'un sonu ve 2000 yılının başı birbirinden iddialı oyunların bir bir ortaya çıkıp aklımızı başımızdan aldığı zamanlardı. Bunlardan biri de buruk hikayesiyle içimizi cızlatan, sağlam grafikleri ve strateji türüne getirdiği yeni yaklaşımıyla da gözlerimizi kamaştıran Homeworld idi. Oyunda kendi gezegeninden sürgün edilmiş olan halkımızı eve geri götürmeye çalışmış ve sonunda da başarmıştık. Ama hikaye burada bitmedi, şimdi Homeworld: Cataclysm aradan geçen 100 yıllık bir zamandan sonra ile Homeworld evrenine bir kez daha müdahale etme zamanı.

Oyuncular çok sayıda yeni geminin ve kullanabilecekleri yeni teknolojilerin de eşliğinde The Beast adındaki düşmana karşı 18 görevlik bir mücadele yürütecekler. Kayıp tarihinin sırrını çözmeye çalışan bir ırk olarak bu kez de uzayın derinliklerinde tarihinizin izlerini taşıyan ve belki de sırrı çözmek için tek fırsatınız olan bir uzay aracı bulacaksınız. Ancak çalışmalarınız sırasında araç içinde sıkışıp kalmış olan The Beast adlı kötü varlığın yeniden ortaya çıkmasına neden olacaksınız. Başınıza sardığınız bu organik bela Mothership'in bir bölümünü ele geçirecek. Bundan sonrası The Beast ve sizin aranızda, adil ve centilmence bir mücadele olsun.





Cataclysm arayüz, kontroller ve diğer özellikler bakımından orijinal Homeworld'ün bir üst modeli olacak. Kontrolünüz altındaki birimler arasında yeni ve daha gelişmiş teknolojik özelliklere sahip olanlar da var. Kullandığınız araçların bazılarını daha büyük birimler oluşturmak için birleştirebileceksiniz. Yapabileceğiniz araştırmalar da artıyor ve hatta doğrudan mothership'e ekleyerek gücünüzü artırabileceğiniz yeni birimler geliştirebileceksiniz.

Oyunun 8 rakip oyuncuya kadar destek veren bir multiplayer modu olacak. Burada kendi geliştirdiğiniz uzaylı türlerinizle oyunun kendisinde bulunan ırklara karşı mücadele edebileceksiniz.



Unreal: Dark Sector

Oyun yapımcısı Digital Extremes Unreal Tournament'a bir devam oyunu yapmakta olduklarını açıkladı ve bu, sayfalardır Level'ın haberleri arasında tonla devam oyunu duyurusu okuyan kimseyi şaşırtmadı. Aklınıza takılabilecek olan tek soru bu işi neden Unreal projesinin gerçek sahibi olarak tanıdığımız Epic Games'in değil de Digital Extreme gibi muhtemelen daha önce duymadığınız bir ekibin hazırladığı olabilir. Çünkü aslında Unreal'da da Unreal Tournament'da da bu adamların parmağı vardı, iki oyun için de Epic'e yardım etmişlerdi. Şimdi sahne önüne çıkma sırası onlara geldi.

Dark Sector ismindeki oyun Unreal Tournament'taki first-person aksiyon öğelerinin gelişmiş karakter ve mekan tasarımlarıyla kaynaştırılmasından ibaret online bir evrende geçiyor. Hikayeye göre dünyanın yok olmasının ardından hayatta kalabilenler güneş sistemi içinde çok çeşitli yerlerdeki uzay istasyonlarına dağılırlar. Varolan kaynakların yetersizliği yüzünden başlayan savaşın şiddeti bütün sistemi etkisi altına alacak ve tabii siz de elinizde silahınızla tüm bu hikayeden bağımsız olarak şiddet ve dehşet saçmaya devam edeceksiniz.



Oyuncular kendi aralarında gruplar oluşturarak kaynakları ele geçirmek için omuz omuza savaşabilecekleri gibi ellerindekini korumak için de diğerlerine karşı mücadele edecekler. Bunun dışında birbirlerine karşı üstünlüklerini sınamak isteyen herkes için ortak bir hedefe karşı ayrı ayrı saldırı seçeneği de mevcut. Oyunun gelişmiş motorunun en yeni teknolojik avantajların tümünden faydalandığını söylemeye ise gerek bile yok aslında. Dark Sector'de yüzlerce başka insanla birlikte bir galaksinin altını üstüne getireceksiniz, savaş geminizle ya da Unreal Tournament'ta olduğu gibi bir uzay istasyonunda diğerlerine karşı kanlı bir eğlence yaşayacaksınız. Oyunun ne zaman tamamlanacağı şimdilik bilinmiyor ama daha çok bekleteceği kesin.

Rogue Spear PlayStation'da

Rainbow Six'i yaratan ekip Red Storm, PlayStation evrenine yeni bir saldırıya daha hazırlanıyor. Bu çok taze habere göre Rainbow Six: Rogue Spear PS'e uyarlanacak ve çok değil, yaklaşık 8 ay sonra hazır hale gelmiş olacak.

Oyunun PlayStation versiyonu Saffire Corporation tarafından geliştirilecek. Ekip daha önce de Rogue Spear'ın Nintendo 64 versiyonunun hazırlanmasında görev almıştı.

Gerçi şimdilik ortada fazla bir şey yok ve yeni versiyonun neye benzeyeceği hakkında yeterince bilgiye ulaşmak mümkün değil ama Red Storm'dan gelen açıklama PlayStation uyarlaması yapılırken orijinal PC verisyonuna mümkün olduğunca sadık kalınmaya çalışılacağı yönünde. Rogue Spear'ın PS versiyonunda bulunacak olan 14 level'dan 12'si doğrudan PC versiyonundan alınacak, geriye kalan ikisi ise PlayStation için özel olarak geliştirilecek olan yeni level'lar.



Hatırlamanız gerektiği üzere Red Storm geçtiğimiz yıl Rainbow Six'in Nindetndo 64 ve PlayStation versiyonlarını yayınlamış ve bu lütufkar hareketiyle söz konusu makina sahiplerinin takdirini kazanmıştı. Bunun dışında başka planları da var ekibin. Önümüzdeki birkaç ay içinde Rainbow Six'in bir Game Boy versiyonunu hazırlamayı düşünüyorlar. Ayrıca bu yılın sonlarına doğru bir de Dreamcast sürümü yapılacak ve Majesco tarafından yayınlanacak.



Bütün bunların yanı sıra yapılan açıklamalar arasında Rogue Spear'ın PlayStation2 gibi gelişmiş video oyun sistemleri platformuna da taşınması planı da var ama bu konu şimdilik sadece bir düşünce. Ancak ekibin ne kadar sıkı çalıştığı ve düşündüğü her şeyi yaptığı göz önüne alınırsa en kısa zamanda bu düşüncenin de bir projeye dönüşmesi gayet olası. Rogue Spear'ın PlayStation versiyonu için yıl sonunu beklemeniz gerekecek.

Cavedog'da Neler Oluyor?

Yayıncı GT Interactive yaptığı bir basın toplantısı sırasında Cavedog Studios'un kapanmasına karar verdiğini ve hatta kapattığını açıkladı. Bu son derece sansasyonel haberin ardından beklenen resmi bir açıklama gelmeyince ağızdan ağıza yayılan söylentiler haber değeri kazanmaya başlamıştı ki Cavedog Entertainment'tan Brandon Smith bir açıklama yaparak biraz daha gerçeğe yakın bilgiler edinmemizi sağladı (aslında her şey biraz daha karıştı bu açıklamadan sonra ama gerçek gerçektir, her zaman çok basit olmasını bekleyemezsiniz).

Smith, GT'nin açıklamasının kendileri için de büyük bir sürpriz olduğunu söyledi. İşte bu anlaşılması güç bir durum, Cavedog Studios GT'nin bir kolu olarak çalışıyorsa neden işlerinin bittiği haberini bizden sonra öğreniyorlar? Yok, eğer GT Interactive'den bağımsız olarak çalışıyor ve sadece yaptıkları oyunları yayınlaması için GT ile anlaşmış bulunuyorlarsa nasıl oluyor da GT Cavedog'ı kapattık diyebiliyor? Bu noktada yapılması gereken şey "araştırmacı-gazeteci"lik olmalı, biz de öyle yaptık. Ama ne yazık ki bir ton karmaşadan daha fazlasına ulaşmak mümkün olmadı. Bugüne kadar gelen sürece bakarsak GTI'ın böyle bir şey yapması normal karşılanabilir. Önce Cavedog'ın kurucularının ekipten ayrılıp Humongous'a katılması, ardından başlangıçta büyük bir gururla tanıtılan Amen ve diğer bazı projesinin iptal edilmesi, son olarak da işlerin askıya alınması en azından bu sürecin sonunun hazin olacağının



işaretlerini veriyor ama Cavedog'a göre ekibin çalışmalarında herhangi bir değişiklik yok, stüdyo kapansa bile ekip GT'yle ya da Humongous'la bütünleşerek yoluna devam edecek ve verdiği sözü tutup Total Annihilation'ın geliştirme paketini vaktinde yayınlayacak. Konu şimdilik yeterince aydınlanmış değil ama bizim acelemiz yok, bir süre spekülasyonlarla da idare edebiliriz.

Civilization: Call to Power II

Sid Meier efsanelerinden Civilization'ın devamı olarak Activision'ın geçen yıl çıkardığı Civilization: Call to Power oyununun yeni versiyonunun çıkacağı haberini almış ve biraz da tereddütle karşılamış bulunuyoruz. Hatırlayacağınız gibi Activision'ın Sid'siz ilk Civ denemesi pek de aradığını bulamamış, Civilization'a yeni bir şey katmayı başaramamıştı. Yine de daha oyun çıkmadan bunun umutsuz bir bekleyiş olacağını iddia etmek haksızlık olur. Belki bu kez ne yapacaklarını iyice anlamışlardır (inandırıcılığı düşük bir cümle oldu ama gözümüzün önünde bir Call to Power örneği olunca elimizden bundan fazlası gelmiyor).



Kişisel yorumları bir yana bırakıp yeni oyunun özelliklerine göz atalım. Call to Power II 6 bin yıldan daha uzun bir zaman dilimini kapsayan, yine uzun bir tarih yazmanızı sağlayacak bir oyun. Oyun, ilkinden daha gelişmiş olarak yeni yönetim biçimleri (nasıl laf etmem, ilkindeki "biçim" sayısı bile ihtiyacımızdan fazlaydı), yeni diplomatik seçenekler ve yeni ticari ilişkiler sunuyor. Oyunun mantığı değiştirilmemiş (doğal olarak), diğer devletlerle kuracağınız diplomatik ilişkiler ve izleyeceğiniz strateji oyundaki başarınızı doğrudan etkileyecek. Şehirlerinizdeki nüfus arttıkça çevresindeki topraklar üzerindeki etkisi de artacak. Komşularınızla sınır ihlali yüzünden sorun yaşamamanız için ülkeler arasındaki sınırlar belirgin bir biçimde görülecek. Ayrıca oyunda yer alan birimlerin bir çoğu yeni görünümlere ve animasyonlara sahip olarak çıkacak karşınıza. Call to Power II'de savaşlar da yeni bir yaklaşımla ele alınmış ve sonuçların daha gerçekçi olması için çalışılmış. Oyunun yapay zekası artık daha üstün ve bu eskiye göre sizi biraz daha zorlayacak. Modern askeri birimlerin eğitimsiz savaşçılara karşı ciddi bir



Bizden Duymuş Olmayın

■ Sierra Studios SWAT 3: Close Quarters Battle için SWAT 3: Battle Plan isimli bir multiplayer eklentisi üzerinde çalışıyormuş. Pakette 6 yeni görev olacak ve Internet üzerinden 10 kişi birden oynayabilecek. Oyuncular karşılıklı gruplara ayrılıp birbirlerine karşı mücadele edebilecekleri gibi deathmatch ortamına girip kendileri dışında her şeyi yok etme savaşı da verebilecek. Oyunda bir de turnuva modu bulunacak. Pakete eklenen bir level editörü yardımıyla yeni level'lar yaratabileceksiniz. Ayrıca karakter ve silahlarınız için de kendi yaratıcılığınızı kullanma şansınız var.



■ Westwood Studios yeni aksiyon-RPG oyunu Nox'u siz bu satırları okuduğunuz sırada piyasaya sürmüş olacak. İlk bakışta Baldur's Gate'e tekrar girmiş gibi hissetmenizi sağlayacak bazı şeyler görecek olsanız da karar vermek için acele etmeyin. Beta sürümüne bakılırsa Nox alışageldiğiniz RPG'lerden oldukça farklı, oyuncuya çok geniş bir hareket serbestliği tanıyan bir oyun. Nox'un multiplayer seçeneği de oldukça renkli ve yenilikçi. Yine de satın almak için inceleme yazımızı bekleyin.



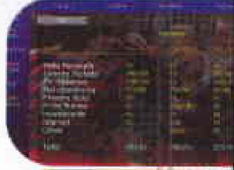
TOPTEN artık yok.
inceleme giriş sayfasında hayatına devam ediyor.
Gereken mail bilgileri bilgi-sayfada mevcut

LEVEL TOP 10

Ve işte sizin belirlediğiniz en iyi 10 oyun. Top10@level.com.tr adresine göndemeye devam...

PC


Age of Empires 2



Championship Manager 2000

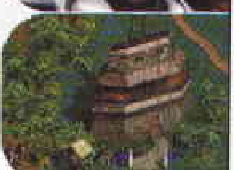

Half Life



C&C: Tiberian Sun



Unreal Tournament

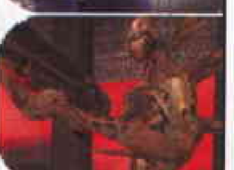


Heroes of M&M 3

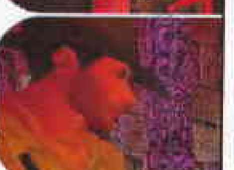


NBA Live 2000



SWAT 3



Quake 3



Indiana Jones

Playstation



Resident Evil 3




Gran Turismo 2


Driver


Clock Tower 2


Winning Eleven 4


Fifa 2000


Medal of Honor


Soul Reaver


Tomb Raider 4


Dino Crisis


İlk bakışların olayını biliyorsun zaten

RAGE SOFTWARE

Rage Software, bilmeyenleriniz varsa, önde gelen oyun geliştiricilerinden biridir. Grafik güzelline çok dikkat eden Rage, fizik kurallarına da aynı önemi vermeye başlıyor.

Oyun yaratımındaki başarılarını sürdürmekte kararlı görünen şirketin 2000 yılı içinde çıkartmayı planladığı oyunları görünce ağzımızın suyunun aktığını itiraf etmek zorundayız. Ancak bu zevki sadece kendimize saklamak yerine sizlerle de paylaşmaya karar verdik. Gerçi dergimizin bayan üyeleri, Rage Software'den bahsetmek yerine, giyim firmalarının ilkbahar yaz kreasyonlarını tanıtmamız gerektiğini savundular ama şimdilik onları susturup Rage oyunlarının güzel resimlerini size ulaştırmayı başarabildik. Tabii, sadece şimdilik...

MIDNIGHT GT

Rage Software'in Manchester ekibinin sorumlu olduğu Midnight GT isimli oyun, sokaklarda geçen ve resmi bir lige sahi olan otomobil yarışlarını konu alıyor. Sürücülerin otomobillerinin limitlerini zorlayıp hayatlarını riske attığı yarışların yaşandığı Midnight liginde, amaç elbetteki diğer rakipleri geçip birinci olabilmek.

Oyundaki yarışların en önemli özelliklerinden biri gece gerçekleşmeleri. Güneş batımından şafak ağırana kadar saatlerce süren ölümcül yarışlar sonunda her sürücünün katılamadığı son derece prestijli Midnight liginde sıralamaların beklenmedik şekilde değiştiğini göreceksiniz.



Mekanik

Rage software'in Midnight GT'de oyunculara sunacağı en ilginç supriz, oyundaki otomobillerin 32 ayrı "hasar alabilir" parçaa ayrılmış olması. Yani, otomobilinizi artık duvarlara sürterken veya sağa sola çarparken tekrar düşünmeniz gerekecek çünkü kolayca hasar alabilen 32 ayrı otomobil aksamınız performansınızı direkt etkileyecektir. Bir lastiğinizin patlaması, gerçek hayatta olduğu gibi, frenlerinizin etkisini azaltacaktır. Bunun sonucunda öngördüğünüz sürede duramayacak ve başka bir otomobile veya nesneye çarpıp otomobilinizin başka bir yerini daha hasara maruz bırakacaksınız. Kısacası, bu sefer trafik canavarı olup gaza köküne kadar asılmak yerine, bir adım sonra olabilecekleri düşünüp, viraja girerken ayağınızı gazdan çekeceksiniz. Bir yarış oyununda gerçekçiliği yakalamanın en etkili yolarından birini bulmuş gibi görünüyor Rage Software.

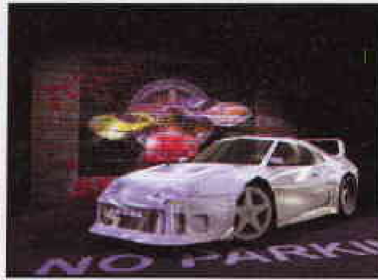
E=mckare

Midnight GT'de güçlü bir hikaye olmasını ister miydiniz? Sevdiği kızı başlık parası yüzünden alamayan genç adam şehre inmiş ve hızla para kazanabilmek için hayatını riske atarak geceleri otomobil yarışlarında sürücülük yapmaya başlamıştır. Yarışlardan kazandığı paray la nişanlısına kavuşabilmek için başlık parası biriktirdiği gibi önündeki yeni yarışları da kazanbilmesi için otombiline yeni parçalar almak zorundadır. Ancak bu arada köyün ağasının kötü kalpli oğlu bizimkinin kızını kaçırır ve evlenmeye zorlar ama esasoğlan kızın izini bularak peşlerine takılır. Böylece heyecanlı bir kaçıp kovalamaca başlar. Sonunda yakalanarı kötü adam, kızı geri vermek için son bir yarış şart koşar. Kazanan manitayı götürecektir. Ama burada Rage Software'in sözcüsü devreye girip diyor ki "oha! bu bir yarış oyunu, bu kadar da abartmayalım isterseniz." Ve sonunda anlıyoruz ki oyunumuzun bir konusu yok. Ama buna üzülmek yerine elimizde olanın değerini anlamaya çalışalım çünkü oyun üzerine kuruldugu iki faktörde son derece iddialı. Otomobiller ve fizik kuralları. Harika otomobillerde gerçek bir sürüş hissi uyandırmak için uğraşan takım, pistlerin yüzeylerinin, rüzgarın, yağmurun, karın sürüşü gerçek hayatta olduğu gibi etkileyeceği konusunda söz veriyorlar. Bu şu demek ki, otomobilinizle son hızla giderken sağ tekerlekleriniz bir su birkintisine girdiğinde otomobilin kontrolden çıkıp sağa doğru ani bir kayma yaptığını artık hissedebileceksiniz. Taşlı topraklı yollarda ilerlerken direksiyonu sabit tutamadığınızı ayrıca otomobilnin çekişinin de devamlı düştüğünü göreceksiniz. Ya da karlı bir pistte ilerlerken fren yapmanın ne kadar yanlış olduğunu anlayacaksınız.

Özellikle aranızda yeni ehliyet alacak olanlarınız varsa şiddetle tavisye edeceğim bu oyunu.

Cem Şancı







Midnight GT

Yapım: Rage Software

Çıkış: 2000 Baharı

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

PentiumII 300, 32 MB Bellek, 3D E. Kartı

İlk izlenim: İlgi çekici

ILK İZLENİM

Bize Göre: Oyun şimdiye dek yapılan yarış oyunlarında hedeflenenden farklı bir hissi yaşatmayı amaçlıyor. En hızlı olmak yerine, yol, hava ve otomobilin mevcut koşulları ile yarışı nasıl bitirebileceğinizi düşünmeniz gerekecek. Çünkü bu defa sağa sola çarpmak başınıza hiç beklemediğiniz belalar açacaktır.

OFFROAD

OFFROAD

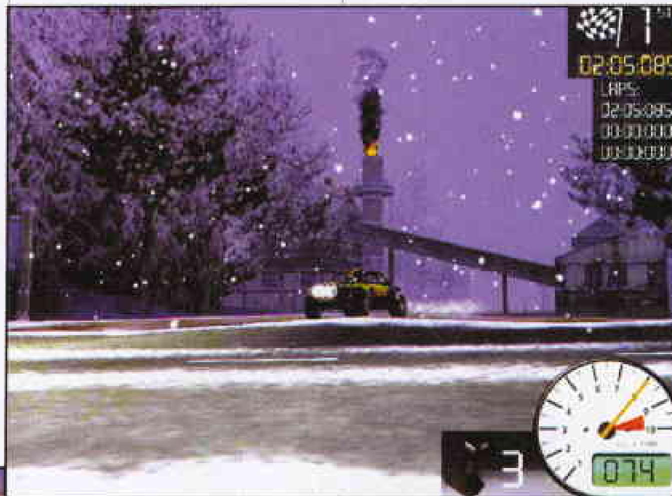
Dağlarda bayırlarda tepelerde ormanlarda bol beygirli arazi araçları ile yarışmak fikrinin pek çok insan için çok cazip olduğunu kabul etmek lazım. Ancak bir oyunu mükemmel yapmak için sadece fikrin yeterli olmadığını, oyunu hem görünüm hem oynanabilirlik açısından geliştirmek gerektiğini de hatırlamak lazım. Rage Software bu aşamada, yarış oyunları için geliştirdiği ve gerçek hayata olabildiğince benzetmek için devamlı üzerinde çalıştığı fizik modellemesini devreye sokup oyunu tam bir Offroad Racing haline dönüştürmeyi hedefliyor. Dikkat ederseniz, bu yarış kategoresinin ismi olan Off-Road, Türkçesi yol dışı anlamına gelen bu yarışların, yine tahmin edersiniz ki en önemli özelliği yol olmayan yerlerde geçiyor olmasıdır. Yani asfalt ve yol lüksünün olmadığı arazilerde, çamurun içinde kayaların üzerinde ağaçların arasında geçen bir yarış oyununda her halde en komik şey araçlarınızın sanki asfaltta gidiyormuş gibi sorunsuzca ilerlemesi olacaktır. Düşünebiliyor musunuz, önünüzdeki ekran da aracınız çamura girip çıkıyor, kayaların üzerinden zıplıyor, çukurlara düşüyor ama siz mouse'un veya Joystick'in başında sanki asfaltta gidiyrmuş gibi kolay manevralara hızlanıp yavaşlayabileceksiniz. Komik değil mi?

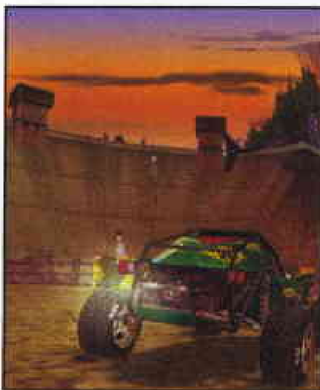
Kim Koydu Bu Taşı Yola?

Rage Software bu handikapın üstesinden gelebilmek için geliştirdiği yeni fizik sistemi ile bir yarış aracının ve pilotunun sürüş sırasında karşılaştığı her zorluğu oyuncuya hissetirebilmek, yol, hava, ve araç şartlarının birbiri ile etkileşimde olduğu ve oynanışı direkt etkileyen bir oyun yaratmaya çalışıyor. Yarış pistinde bulunacak en ufak cisimler taşlar bile oyuncu tarafından farkedilebilir ve "hissedilebilir" olacağından ve aracın yapısı bu cisimlere tepki verecek şekilde dizayn edildiğinden büyük bir hızla küçük de olsa bir taşa çarptığınızda lastiğinizin patlayabildiğine, çamura batıp saplandığınıza şahit olacak veya ön camınızı kaplayan kalın çamur tabakası yüzünden göremediğiniz bir ağaca toslamanız gibi süprizlerle karşılacaksınız.

Simulasyon+Arcade

Oyun bir yarış simulasyonu olarak geliştirilse de, bunun tam anlamıyla bir simülasyon olmadığını da, oyuna hatırı sayılır miktarda aksiyon da katıldığı hatırlanmalıdır. Oyuncu evinin garajında yapılmışa benzeyen dandirik bir arazi aracı ile dördüncü ligden başladığı oyun boyunca, yeni upgradeler ve yeni tekniklerle kendisini geliştirecek ve birinci lige kadar yükselecek. Elbette her ligde rakip araçlardaki değişimleri belirgin şekilde farkedebilecek. Bu araçların kullanımının ise olabildiğince basit ama olabildiğince de gerçeğe yakın şeilde gerçeklestirilmesi için uğraşılıyor bu aralar. Rage'in bir yarış simulasyonu ile bir aksiyon-yarış oyununu nasıl birleştireceğini, açıkçası, herkes gibi bizde merak ediyoruz ama elimizde yine bekleyip görmekten başka seçenek yok.





Rage Software'i, piyasadaki onlarca yarış oyununa rağmen hala bu türde oyunlar üretmeye teşvik eden faktör bu türün hala gelişmeye çok müsait olması ve pek çok yeniliğe aç olması

Görünüm

Oyunun bir simülasyon olması planlansa da, aracınıza hükmedebileceğiniz tek görüş açısının arka-uzak görüş açısı olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca oyunda karşılaşabileceğiniz tek diyaloğun da, yarış sonunda size kaçıncı olduğunuzu anlatan bir satır text'den ibaret bulunduğunu söylememiz lazım. Buna rağmen, Rage'in söylediği gibi bu, geri planında bir hikayenin olduğu bir adventure değil, bir yarış oyunudur. Amacımız, doğayla, yolla, rakiplerle ve otomobilimizle yarışıp birinci olmak.

Yarış pisti boyunca 20 den fazla değişik kameranın da bütün yarışı an be an kaydettiği ve yarıştan sonra tüm yaptıklarınızı seyretmenizi sağlayacağını da hatırlatalım. Şimdilik 4 ayrı bölgenin hazırlanmış olduğunu biliyoruz ama bunlara yenilerinin eklenecegini de biliyoruz. Orman, volkanik bir arazi ve liman bölgesinden oluşan hazır bölgeler bile oldukça etkileyici görünüme sahipler ve yarış meraklılarının Off-Road'tan etkilenmelerine yetecek kadar güzel çizilmişler. Yeni hazırlanan bolgeleri de artık oyun çıkınca görebileceğiz gibi bir his içindeyiz.

Şurası açık ki, bu oyundaki güzergahlar ve araçlar şimdiye kadar bir yarış oyunnunda karşılaştığımız en etkileyici grafiklere sahipler. Eğer Rage Software oyunun teknik yapısı ile ilgili yaptığı açıklamaları da başarıyla oyuna ekleyebilmişse yıl ortasından itibaren sıkı bir yarış oyununun piyasadaki suyu bulandıracağını söyleyebiliriz.

Cem Şancı

OFFROAD
Yapım: Rage Software
Çıkış: 2000 ortası
Tahmini sistem:
PentiumII 400, 64 MB RAM, 3D E. Kartı
İlk izlenim: İyi

İLK İZLENİM

Bize Göre: Rage Software yeni geliştirdiği fizik sistemi ile yarış oyunları piyasasını sarsmak niyetinde gibi görünüyor. Oyun motorunun, oyun içine pek çok ufak tefek ama oyunu etkileyen nesneler yerleştirmeye izin vermesi yarış oyunlarında sadece virajlarda dikkatli olmak gerektiği kuralını bozacak gibi görünüyor.



INCOMING FORCES

INCOMING FORCES

Rage Software'in, hava ve yer araçlarına dayanan ünlü aksiyon savaş oyununun ikincisi Incoming Forces'ın bu yılın sonunda çıkacağını öğrenmiş bulunuyoruz. Ancak sıkı durun oyun, radikal bazı değişimlerden geçmiş durumda çünkü artık uzaya açılma yeteneğini kazanmış insanoğluna karşı, küçük bir yıldız sistemindeki dört gezegende sıkışıp kalmış zavallı alienları savunurken biraz stratejiye bulaşacağız.



Daha Derine

Orijinal oyundan yirmi sene sonrasını konu alan oyunumuz yine eski oyun gibi aksiyona dayalı olduğu halde bu kez gerçek zamanlı olarak kaynak yönetimi, yeni silah ve gemi teknolojileri araştırması ile gerçek zamanlı taktik kontrol öğeleri ile görücüye çıkacak. Oyuncu birincil görevinin yanında ikinci görev olarak silah ve araç üretiminden sorumlu olacak.

Görevler eski oyuna oranla daha uzun sürecek ve bir görevin başarılması yaklaşık %60 oranında aksiyon, %40 oranında strateji alanındaki başarıya bağlı olacak. Bu arada bu %60-%40 oranı bana üniversitemdeki vize ve final ağırlıklarını hatırlattı ki o konuya girmem halinde siz de ben de ağlamaya başlarız diye sözü hemen oyuna geri döndürmek istiyorum.

Aksiyon

Görevler hakkında henüz detaylı bir açıklama yapılmamış olsa da bir örnek vermek gerekirse, kaybolmuş veya sıkışmış bir piyade birliğini arayıp kurtarmaya çalışırken bir yandan da kaynak yönetimi ve yeni robotlar gemiler üretmekle uğraşacakmışsınız gibi duyumlar aldığımızı söyleyebiliriz.

Oyuncunun kontrol edebileceği on ayrı araç olacak ve bunlar arasında saldırı gemileri, savaş uçakları, tanklar, kaçış kapsülleri gibi çeşit açısından kalabalığa yol açacak araçlar da bulunacak. İşin güzel yanı ise kullanmak istediğiniz araca ulaşabilmek için sağda solda kıvranmanız gerekmeyecek. Oyuncu, oyunun istediği anında aracını değiştirebilecek. Bunun da son derece eğlenceli olduğunu kabul etmek lazım çünkü savaşın ortasında bir dost araca transfer olmanın göründüğü kadar kolay olmadığını ve bir hayli heyecanlı olabileceğini anlayacaksınız.

Para-Pul

Kaynak yönetimi sırasında da elbette bir ekonomist gibi düşünmek ve gerçek hayatın öpücüklerle veya güzel sözlerle dönmediğini hatırlamak zorundasınız. Plasma Canisters ismi verilen para birimi sizin savaşı bitirebilmeniz için en çok ihtiyacınız olacak dünyevi değer olacaktır ki bazı görevlerde sırf biraz para biriktirebilmek için bir köşeye saklanıp hesabınızın kabarmasını beklediğinize şahit olacaksınız. Yeni yatırımlar planlayacak ve yakıt depoları, silah fabrikaları kuracaksınız.

Kampanyalar ve Silahlar

Oyun içinde herbiri bir diğerinden çok farklı olan dört ayrı kampanya bulunacak. Birisinde keşif subayı olarak tek başına düşmanın dibine kadar girmenin tadına bakacak, diğerinde gizli ajan olarak aralarına sızacak, piyade olarak indirme gemilerinde bir hayat çürütecek veya savaş pilotu olarak fiyakalı üniformalarınızla, aklı fikri sosyal güvenceye ulaşabilecekleri bir koca bulmak olan kızların doyumsuz lezzetini tadacaksınız (Arada sırada biraz uçup düşman gemilerini de vurmanız geekebilir.).



Oyundaki silahlar ve araçlar hakkında çok detaylı bilgi verilmese de, araştırmalar sonucunda pek çok ilginç alien teknolojisine ulaşılacağını ve kullanmanın heyecan ve zevk vereceği bir çok alien silahına ve aracına ulaşılacağı sözü veriliyor.



Oyunun ilk bakışı oldukça heyecan verici görünüyor. Özellikle aksiyon ve stratejiyi birleştirecek olması onu hem aksiyon hem de strateji severler tarafından sevilerek oynanacak bir hit yapacak gibi.

Cem Şancı



INCOMING FORCES

Yapımcı Firma: Rage Software

Çıkış: 2000 Sonu

Tahmini sistem:

PentiumII 400, 64 MB Ram, 3D kart

İlk izlenim: Meraklandırıcı

Bize Göre: Bir uzay savaşında etkileyici grafikler ve sesler kadar, oyundaki stratejik kontrolün de önemli ve zevk verici bir ayrıntı olduğunu göstereceğini umduğumuz oyunun birbirinden çok farklı dört senaryoya sahip olması da artı özellikleri arasında. Ayrıca film benzeri ara sahnelerle süslenmiş hikayenin de oyunu sürükleyeceğini tahmin ediyoruz. Eğer Rage işi yüzüne gözüne bulaştırmazsa bu oyun sıkı bir hit olabilir.

Gunship 3000

Helikopter simulasyonlarının babası sayılabilecek efsanevi Gunship'in üçüncüsü havalanmak için motorlarını ısıtıyor.



Yaklaşık yedi sekiz sene önce, Commodore 64'ün bugün komik sayılan ve hatırladıkça hayretlere düştüğümüz zayıf kapasitesi altında çalışan ve oynayanları kendisine hayran bıraktıran helikopter simülasyonu Gunship'in yeni versiyonu için bu sıralar Microprose'da hummalı bir çalışma sürüyor.

Gunship 3, üç farklı helikopterin kullanımı üzerinde yoğunlaşan ve simülasyon ile aksiyonu aynı oyunda birleştirerek oyuncuyu mutlu edebilmeyi hedefleyen bir oyun. Kara kuvvetleri tarafından kullanılan AH-64D Apache, deniz kuvvetleri tarafından kullanılan AH-1W Cobra ve hafif saldırı ve keşif görevleri için kullanılan RAH-66 Comanche modellerinin kullanılacağı oyunda, hem düşman hem de müttefik taraflarında daha pek çok savaş aracı bulunacak ve oyunun geçtiği alanı gerçek bir savaş alanına çevirecekler.

Tanklar Ve Helikopterler

Savaş alanında birbirleri için hem ayrılmaz birer müttefik hem de azılı birer düşman olan tankların ve helikopterlerin kaderleri bu oyunda da garip bir şekilde kesişiyor. Oyun boyunca yer birlikleri ile daima koordinasyon içinde olma gereği bir yana oyunun motoru bile bir tank simulasyonundan uyarlanıyor. Microprose, ünlü M1 Tank Platoon II oyununun motorunu geliştirip Gunship ismine yakışacak şekilde değiştirmekle uğraşıyor su sıralar. Özellikle görüş menzilleri konusunda ciddi çalışmalar yapıldığı da kulağımıza gelenler arasında. Tabi, hava şartları veyeni silahlar konusunda da eklemeler yapıldığını ve motorun tam bir helikopter simulasyonuna dönüştürüldüğünü söylemek lazım.

Bu sıralar devamı yapılan pek çok eski oyunda olduğu gibi Gunship 3'te de C64'den kalma orjinal Gunship'deki oyuncuyu oynadıkça oynattıran tempo yakalanmaya çalışıyor. Teknoloji geliştikçe bilgisayar oyunlarında, özellikle de simülasyonlarda belirgin şekilde artan detay ve gerçekçilik artık pek çok oyuncuyu simülasyonlardan uzak durur hale getirmiş durumda. Çünkü gerçeklik artık zorlukla eş değer görülüyor. Bu sebeple yapımcılar, Gunship 3'ü gerçekçi grafikler, dinamik ve sıkıcı olmayan görevler ile destekledikleri gibi, oyunun zorluk seviyesini de kullanıcının belirlemesine olanak sağlayan bir sistem geliştirmek için çalışıyorlar. Bu uzun cümlenin Türkçesi şu ki, oynamak isteyip de beceremediğiniz herhangi muhteşem görünüşlü bir helikopter simülasyonu kadar güzel görünümlü ama istediğiniz kadar kolay veya zor olabilen yanı istediğiniz gibi oynayabileceğiniz bir oyun bekliyor olacak sizi Gunship 3 kutusunun içinde.

Ekip Çalışması

Zorlukdan bahsetmişken helikopter simülasyonları konusunda edilmesi gereken bir kaç çift lakırdı var ki burası belki de bundan bahsetmek için en uygun yer. Hepimizin bildiği gibi oyunların gittikçe gelişmesi ve gerçeklik düzeylerinin artması karşısında biz oyuncular yıllardır değişmeyen bir kıskaca sıkışmış bulunmaktayız. Mouse ve klavye hadi bilemediniz Joystick dışında bir araçla bilgisayara hükmetmemiz mümkün değilken, oyunların her geçen gün bizden istediklerinin sayısı hızla artıyor. İlk Gunship'i oynarken klavyede dört beş tuşa basmamız yeterli olabiliyorken bu günkü simulasyonlar için klavyedeki her tuşun iki, üç farklı görevi olabiliyor. Gerçek hayatta bile bir savaş helikopterini iki kişinin zar zor kullandığını düşünürseniz, daracık imkanlarımızla ekranımızdaki gerçeğinden farklı olmayan helikopterin hem pilotu hem silah sorumlusu olmaya çalışmak, kabul edersiniz ki, imkansız





bir iştir. Bunun farkına varan Microprose belki de helikopter simülasyonlarında devrim yapacak bir vaadde bulunarak, oyundaki yapay zekanın oyuncunun sadece bir işte (pilot veya silahtar) yoğunlaşmasına yetecek kadar mükemmel olacağını iddia ediyor. Yine bu cümlenin de Türkçesini yazarsak, helonuza biniyorsunuz, yardımcı pilotunuza ve kanat helikopterlerinize "Başınızın çaresine bakın babalar!" diyorsunuz, gerisini dert etmiyorsunuz. Adamlar kafalarına göre olaya girip, etraftaki tehdit unsurlarını başarıyla nötralize ediyorlar.

Sefil Piyadeler

Gerçek hayatta havadan tespitleri çok zor olan piyadeler ellerine bir yerden havaya roket geçirdiler mi helikopterler için Azrail ile eş anlama gelebiliyorlar. Ancak bu güne kadar yapılan helikopter simülasyonlarında bu gerçeği yeterince idrak edememiş olmamız, silah sorumlumuz olan yapay zekanın yerdeki her piyadeyi menzile girer girmez hedef olarak saptayıp işaretlemesi sonucunda üzerlerine 70 mm lik makinalı topumuzla yağmur gibi mermi yağdırmamızla mümkün olabiliyordu. Ancak kazın ayağının öyle olmadığını Gunship III de anlayacağız gibi görünüyor çünkü tüm düşman ve dost birlikler gibi piyadeler de haritanın tüm imkanlarını kullanıp her türlü deliğe girerek siper almak ve saklanmak yöntemiyle, hedefleri belirleyen silah sorumlumuzun gözünden kaçmaya çalışacaklar. Dolayısı ile menzilinizin içinde olmasını bırakın, tam dibinizdeki bir piyadeyi bile iyi kamufle olmuşsa göremeyebileceksiniz ve daha siz ne olduğunu anlamadan kıçınıza bir SAM yiyivereceksiniz. Elbette tüm bu özellikleri detaylı bir menüden açıp kapatabileceğiniz için piyadeler canınızı çok sıktığında oyunu biraz kolaylaştırmanız yine sizin tasarrufunuzda olacak.

Config.sys

Bugün çoğunuzun unutmuş olduğunu tahmin ettiğim config.sys dosyaları bir zamanlar oyunları çalıştırabilmemiz için bilgisayarımızda anahtar rol oynayan bir dosyaydı. Metin editörü ile dosyaya girer ve DOS'un kullanacağı bellek alanlarını falan düzenleyerek çalışmayan oyunlarımızı çalıştırtırdık. Bugünlerde ise bir oyunu satın alırken endişe etmemiz gereken daha çok kıstas var. RAM yetecek mi, Harddisk alanı yetecek mi, işlemci yetecek mi veya 3D kartlardan hangilerini destekliyor vs.

Gunship 3'ün çalışmak için sıkı bir sistem isteyeceğini herkes tahmin ediyordur ama iyi mi yoksa kötü mü olduğuna sizin karar vereceğiniz bir haber vermek lazımsa, o da oyunun 3D kart gerektirmiyor olduğudur. Delta Force gibi 3D efektlerini Software olarak gerçekleştirecek oyun bu özelliği sayesinde 3D karta sahip olmayan, bilgisayarlarını genellikle iş için kullanan ama hafta sonlarında bile olsa arada bir oyun oynayan insanların da ilgisini çekecek gibi görünüyor. Bunun etkisini Multiplayer arenalarda oyun arkadaşı bulmakta güçlük çekmemek olarak göreceğiz ama karşılığında bilgisayarlarımızın bir hayli zorlanacağını da tahmin edebiliyoruz. Bakacağız, göreceğiz...

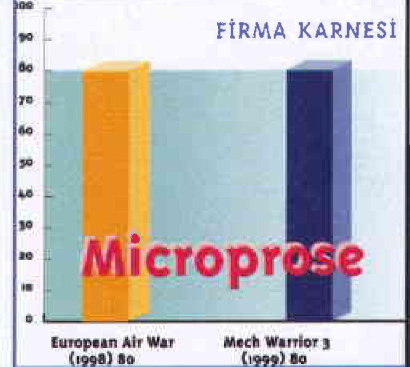


Nostalji+Teknoloji

1990'ların ilk yarısında hem C64'de hem PC'de severek oynanan Gunship'in üçüncü versiyonu, bir saldırı helikopterinden bekleneceği gibi sessiz sedasız geliyor. Ağaçların, tepelerin, binaların, yükseltilerin arkasında saklanarak dolanarak hedefine ulaşan ve hedefin son saniyelerinin helikopteri gördüğü saniyeler olması gibi, Gunship, aniden karşınıza çıkıp, ilk oyundaki açılış demosunda olduğu gibi ekranlarınızdan size ateş ettiği ilk andan itibaren sizi kendisine hayran bıraktıracak gibi görünüyor. Bahse girerim, eğer helikopter simülasyonlarından hoşlanmıyorsanız, bu oyunlardan hoşlanmadığınız son saniyeler Gunship'i ekranınızda gördüğünüz ilk saniyeler olacaktır. ROGER...

Cem Şancı





Gunship 3

Firma: Microprose

Çıkış tarihi: Mayıs 2000

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

PII 200, 64 MB Ram, 3D Kart Gerekmiyor

İlk izlenim: İyi

İLK İZLENİM

Bize Göre: İlk Gunship C64'de içi dolu vektör grafiklerden oluşmuş bir dünyada ordan oraya uçup görevlerinizi bitirmeye çalıştığınız bir simulasyondu. Hem gerçeklik hem de aksiyon unsurlarını başarıyla birleştirmiş olan Gunship'in ikincisi bir kaç yıl sonra PC'ler için yayınlandığında oyunda artık oldukça gelişmiş yapay zekaları ile sizin yanlarında bulunmanıza bile gerek bırakmayacak yardımcı helikopterler de bulunuyordu. Stratejik haritadan görevle ilgili rotaları çizip kanat pilotlarınıza emir verdiğinizde, yapay zeka kendi başına bile oyunu kazanbiliyordu. Oyunun üçüncüsünün yapılması nedense çok uzun zaman aldı ama umarız bu kadar beklemeye değecektir.



ELECTRONIC ARTS™

NEED FOR SPEED™ PORSCHE® 2000

NEED FOR SPEED... PC TARİHİNİN EN BAŞARILI OYUNLARINDAN BİRİ. İNSANLARIN YARISININ, DİĞER YARISIN ANLAMADIĞI (VE MUHTEMELEN DE HİÇBİR ZAMAN ANLAMAYACAĞI) «KENDİNDEN ÇOK DAHA GÜÇLÜ BİR MAKİNEYE HÜKMETME» GÜDÜSÜNÜ SONUNA KADAR DOYURAN BİR OYUN SERİSİ. EN AZINDAN, SANAL, İKİ BOYUTLU EKRANLAR KARŞISINDA. AMA GELİN, BİZ ERKEKLERİN DELİCESİNE TUTKUN OLDUĞU EN SEKSİ ASFALT CANAVARLARININ KONUK EDİLDİĞİ BU SERİNİN EN SON HALKASINA HEP BERABER BİR ÖZ ATALIM. HEM DE, DİĞER HERKESTEN ÇOK ÇOK ÖNCE. VE GÖRELİM BAKALIM, ELECTRONIC ARTS GERÇEKTEN DE ZİNCİRE EKLEDİKLERİ SON HALKA İLE SERİNİN GELECEĞİNİ SAĞLAMLAŞTIRIYOR MU?

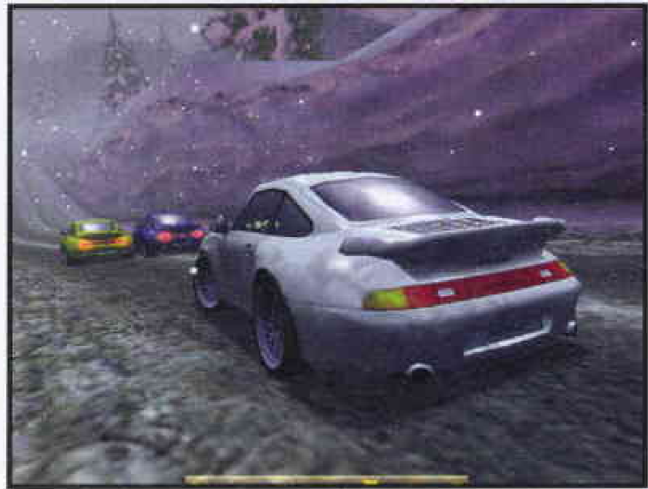
Bir sonraki ayın kapak konusunu belirlerken:
* Gerçekten çarpıcı ve okuyucuyu çekecek konuları seçmeli
* Kapak konusunu destekleyecek kadar resim ve artwork bulma imkânının olması gerekiyor.

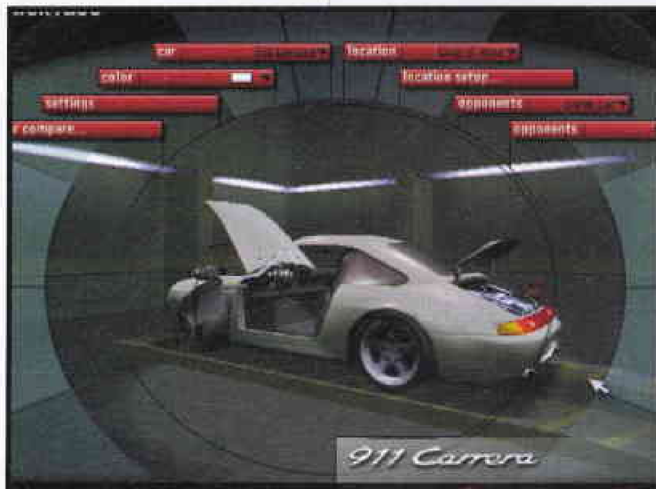
Need for Speed Porsche 2000



PORSCHE

15 Şubat günü öğleden sonra, her zamanki gibi dergideki insanlarla birbirimizi yerken, o günün özelliği aklımdan uçmuştu bir kere. Tuğbek'in inatla elmalı Bıskrem'in, kakaolu olanından üstün olduğunu ispatlama çabalarına tepki olarak kafasına fırlattığım sabitdiskin daha sonradan başımıza ne büyük dertler açacağını bilmiyordum tabii (meraklısı Donanım Haberleri sayfasına bakar). Ama zihnimin bir kenarında, bugünün önemli olduğunu, her zamanki harala gürele arasında birşeyleri unuttuğumu hissediyordum. Birden gözüm, bizim karmaşamızdan ürkmüş, köşeye pısmış, kendi halinde, şirin bir hanıma takıldı. "Aaa" dedim "Zehra Hanım, siz burada mıydınız?". Electronic Arts Türkiye Distribütörü Aral İthalat'ın Basın ve Halkla İlişkiler Sorumlusu olan Zehra Hanım kekeleyerek "E..evet dedi. Hani şeye bakacaktık ya hep beraber, bütün insanların deli gibi beklediği o oyuna... Neydi adı... AMAN ALLAHIM!!!" Zavallıcık, ya uzun zamandır görmediği bizden ve orta çaplı bir nükleer savaşı andıran öğleden sonra çalışma ortamımızdan fazlasıyla korkmuştu veya o sırada Tuğbek'in bana misilleme olarak fırlattığı iBook'un havada açılması ve benim ani bir refleksle eğilmem sonucunda, tıpkı koca ağızlı bir timsah gibi yanımdaki masada oturan Banu'nun kafasını da arasına kıstırıp tekrar kapanması bardağı taşıran son damla olmuştu onun için (yaaa iBook olmak zorunda mı Sinan-Banu). Elime Need for Speed: Porsche 2000'in Preview CD'sini tutuşturup şunları söyleyecek gücü kendinde nasıl buldu, hâlâ hayret ediyorum "İşte CD...Size iyi çalışmalar...İMDAAAT!!!". Zehra Hanım'ın Level oyun inceleme ve değerlendirme kompleksinden kaçışının yanında, av peşindeki bir Cheetah'ın ulaşabildiği maksimum hız, devenin yanındaki kulağın anlamsızlığı kadar anlamsız kalıyordu. Yine de biz her konuksever ev sahibinin yapması gerekeni yaptık ve arkasından bağırdık "BARİ BİR ACI KAHVEMİZİ İÇSEYDİNİİİİİZ!"





911 Carrera

The Need for a Sequel

NFS: Porsche 2000'in sadece ve sadece Porsche marka arabalar üzerine hazırlandığını ilk duyduğumda, açıkça söylüyorum, oyunla ilgili herhangi bir ümit beslemeyeceğime karar vermiştim. Ne de olsa PC tarihinin en başarılı araba yarışı serisi olan Need for Speed'in, oyuncular için en çekici olan yanlarından birisi de, kuşkusuz oyundaki araba çeşitliliğiydi. Sadece Porsche üzerine kurulu bir oyunun başarı şansı ne olabilirdi ki? İşte bu düşüncelerle (ve Avrupa sınırları içinde bu oyunu görecek olan ilk bilgisayar dergisi editörü olmanın verdiği yüksek burun açısıyla) oyunu kurarken, oyunun özelliklerine şöyle bir göz atayım dedim. 1950'den 2001'e kadar olan bütün Porsche modelleri mi? Tek markaya bağlanmak, şüphelerim arasında başı çekiyordu. Arabalar üzerinde istediğiniz gibi modifikasyon yapma imkânı mı? Daha önce de duymuştuk bunu, ama iş gerçeğe gelince "modifikasyon" sadece üç farklı tekerlek, iki çeşit motor arasından seçim yapma gibi basit bir hale indirgeniyordu. Daha gelişmiş grafik, fizik ve yapay zeka özellikleri mi? Hah! Her takip oyunu bunları vaad eder, ama çok azı başarabilirdi. Başını bandajlatmak için revire mi gidiyorsun? Mutfağın önünden geçerken ne yapacağını biliyorsun Banucuum, üç şekerli lütfen...

Çayım geldiğinde Porsche da sabitdiskimdeki yerini almıştı. Her zaman kullandığım fincanımdan, tavşan kanı çayımın ilk fırtını aldığım sırada oyunun giriş demosu başlamıştı bile. Hmm, bir Porsche test sürücüsünün, galerideki bütün Porsche'ları ölesiye sürmesi üzerine kurulu giriş demosu, klasik EA kalitesi kokuyordu, ama önceki oyunların o agresif giriş demolarının adrenalin yükünden yoksun sanki. Kitabın kabına kanmayalım, demoyu geçelim. Hmm, sekiz surat arasından en beğendiğini seç, bir isim yaz. Sa-



nının kariyer modu için oyuncu profili oluşturuyoruz. Geçelim. Ve en soldan başlayalım menülere girmeye, bakalım bu Evolution Mode neymiş...

The Need for Sensation

...dedim ve hayatım bir anda altüst oldu. Aradan bir gün geçtikten sonra, ellerim joystick ile bir olmuş, sandalyem bünyemin alt noktasına kaynama noktasına gelmişti. Açlıktan karnım guruldyor, Bladder'ım gelmiş ama yerimden kalkamıyordum... Allahım, arabalarla hiç hoşlaşmayan ben bir araba yarışı oyununun kölesi mi olmuştum yoksa? Olabilir miydi böyle bir şey demeye gerek bile yoktu, olmuştu işte. Need for Speed: Porsche 2000, hem eski NFS'lerin hem de herhangi bir başka yarış oyununun ulaşamayacağı, dokunamayacağı güzellikte bir oyun olmuştu (daha doğrusu olacaktı, benim oynadığım Porsche'nin yüzde 70 tamamlanmış pre-alpha versiyonuydu). Lanet olsun, ne zaman öğreneceğim oyunlara önyargılı yaklaşmamayı?!?

Need for Speed: Porsche Evolution'un en büyük güzelliği, içerdiği detaylarda yatıyor. Electronic Arts'ın tek bir markaya yüklenerek büyük bir risk aldığını kabul ediyorum, ama böyle yapmakla daha önceki NFS'lerde görmeyi hayal bile edemeyeceğiniz bir detay seviyesine ulaşılmış. Oyundaki 16 farklı Porsche modelinin her biri için alabileceğiniz yüzlerce ek parça, arabaların en ince noktasına kadar modifikasyon edilebilmesi, neredeyse sonsuz sayıda farklı asfalt canavarı yaratabilme imkânı veriyor. Bu arada, 16 farklı Porche modeli demem sizi yanıltmasın, bendeki versiyonda 16 idi bu sayı. Porsche 2000 piyasaya çıktığında, Playstation versiyonunda 50, PC versiyonunda ise tam 80 Porsche modeli olacak!!!

Oyuna eklenen iki yeni sürüş modu var. Evolution ve Factory Driver. Porsche 2000'in esas gücünü Evolution modunda göreceksiniz. NFS Road Challenge'daki Career moduna oldukça benzeyen Evolution modunda, elinizdeki kısıtlı miktardaki parayla ancak çok eski model bir araba alabiliyorsunuz. Daha sonra, bu arabayla çeşitli kategorilerdeki yarışlara katılıp para kazanmaya çalışıyorsunuz. Kazanılan para ise, size araba üzerinde oynama yapma sanatı olan "modifikasyon"un kapılarını açıyor. Ve bir oyunda mükemmeli yaratan detaylar zinciri başlıyor bu noktadan sonra...

Oyundaki Garage bölümü, aldığınız araba(lar) üzerindeki değişiklikleri gerçekleştirmek için ilk durağınız. Burada hem yeni hem de kullanılmış arabalara bakabilir, isterseniz elinizdeki arabaları satışa çıkartabilirsiniz. Dikkat ederseniz "satışa çıkartmak" dedim "satmak" değil. Tıpkı gerçek ikinci el araba pazarlarında olduğu gibi, siz arabanıza bir değer biçip ikinci el piyasasına çıkıyorsunuz. Biçtiğiniz fiyata göre arabanız hiç satılmayabiliyor. Yani öyle sabit bir fiyat yok, paraya en çok ihtiyacınız olduğu anda bile, eğer alıcı yoksa canavar gibi 59 model 356 A 1600 Convertible'ınız elinizde patlayabilir. Alıcı birkaç yarış sonra da çıkabilir, hiç çıkmayadabilir. Arabanızın modeline göre otomatik/normal vites, ABS fren sistemi, açık/kapalı roof alabilirsiniz. Daha ince ayarlarda ise kendinizi kaybediyorsunuz resmen. Advanced Settings bölümünde arabanın her parçasını değiştirebilir veya tamir edebilirsiniz. Her parça derken, gerçekten HER PARÇAyı kastediyorum. Öyle iki çeşit motor, dört farklı tekerlek falan değil; karbüratörden fren balatalarına, egzos borusundan manifolda kadar aklınıza gelebilecek her zımbırtı için birçok farklı parça modeli var. Tabii hangi parçanın, hangi arabayla uyuşacağının seçimini yapmak standart bir "basarım gaza giderim" yarışçısı için ağır olabileceğinden, sadece o sırada seçili olan arabaya en çok uyan parçalar listeden seçilebiliyor. Tabii her parça değişiminin arabanın sürüşü üzerinde önemli bir artı/eksi değişim yapması, bu modifikasyon işleminin ne kadar ciddiye alınması gerektiğini gösteriyor.

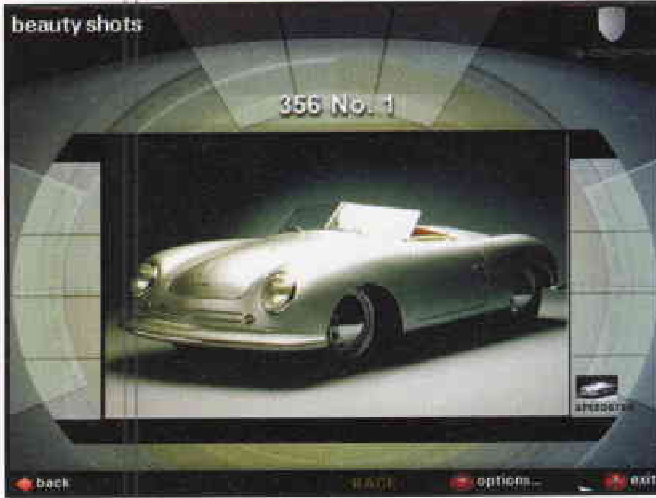
The Need for Sedative

Arabanız hazır, her türlü minik modifikasyonu yaptınız, hatta çip bile taktınız ve yola çıkmaya hazırsınız, öyle değil mi? Değil! Arabanızın sürüşünü en az içindeki parçalar kadar etkileyen vites ayarları, süspansiyon sertliği, rüzgârlık açısı, tekerleklerdeki hava basıncı ve fren dengesi ayarları da artık sizin kontrolünüzde. Tabii bu kadar ayar karmaşasının altında kalmaktan korkabilirsiniz. Eğer istemezseniz, hiçbir modifikasyon ve ince ayar olayına girmeden de standart bir arabayla yarışabilirsiniz ve kişisel becerinizle başarılı olabilirsiniz. Ama unutmayın, çekeceğiniz birkaç numarayla kazanacağınız beygir gücü, sizi başarıya daha çabuk ulaştıracaktır. Hem tamamen sizin tasarımınız olan bir Porsche'u yarıştırmak çok daha tatmin edici olmaz mı sizce de?

Yeni oyun modlarından ikincisi olan Factory Driver'da ise, tahmin ettiğiniz gibi Porsche fabrikasının özel test sürücüsü oluyorsunuz. Size verilen ve gittikçe zorlaşan görevleri, belli bir zaman limiti içinde başarmanız gerekiyor. Bu görevler, dizili konilerin arasında slalom yapmaktan çok dar bir alanda 360 derecelik kontrollü spin atmaya kadar değişiyor. Ve açıkçası, başaramadığınız her görevden sonra, daha da hırslanarak tekrar tekrar yarışıyorsunuz. Biraz Gran Turismo'nun ehliyet sınavlarına benzemiyor değil, ama böylesine kapsamlı bir "profesyonel sürücü" sınavını bir PC oyununda daha önce görmemiştik (birisi Driver'daki otopark görevi mi dedi ?!?).

Ana menüdeki bir diğer yeni seçenek olan (eski oyunlardaki Showcase'in yerine gelen) Porsche Chronicles, benim inceledi-





ğim versiyonda henüz tamamlanmamıştı. Ama burada 1950'den 2001'e kadar bütün Porsche modelleri hakkında detaylı bilgiler, yazılı metinler, posterler ve videolar olacak. Tam araba manyaklarına göre.

Gelelim teknik detaylara. Porsche 2000'in menü ekranları, her EA oyununda olduğu gibi, yine mükemmel. Bu adamlar hem bu kadar çok şeyi arkaplanda oynatırken, aynı zamanda menüleri anlaşılabilir halde tutmayı nasıl becerebiliyorlar bilmiyorum. Ana menüden arkada eski Porsche yarışlarından görüntüler vızıldarken, garaj ekranında arabanızın motor kapağını, kaputunu, yan kapılarını açıp arabanın içine bakabildiğiniz 3D bir menü kullanılmış. Müzikler yine abartı güzel. Techno, Jungle, Funk ve Trance türlerinden hoşlanıyorsanız; toplam 78 dakika uzunluğunda 26 farklı parça sizi mest edecek.

The Need for a Better Computer

Grafik abi! Grafik! Oyunun grafik motoru tamamen yenilenmiş. Yarıştığınız parkurlarda, NFS 1'den sonra kaybettiğimiz "ooh, yayla gibi yollarda yarışıyoruz!" hissi geri gelmiş. NFS 2 ve sonrasında nedense arabaların boyutları küçüldüğü halde, yollar bana çok dar gelmişti. Porsche 2000'de ise arabalar çok daha büyük ve detaylı çizildiği halde, yollar insanı asla sıkmıyor. Ayrıca, bütün parkurlarda, daha önceki oyunlarda olmayan bir derinlik hissi var. Uzakta bitmap çizim olan dağlar yerini giderek yaklaşan ve uzaklık hissini çok iyi veren 3D dağlara bırakmış. Gökyüzü çok daha detaylı, arabaların üstündeki yansımalar eskisinden daha gerçekçi, ışıklandırma ve sis efektleri neredeyse Quake 3 ile aşık atıyor. Yani, kısacası, Porsche 2000 geldiğinde, bilgisayarcınıza koşup upgrade yaptırmak için geçerli bir nedeniniz olacak (bu klişe laf için özür dilerim, ama sabahın 5'inde ancak bu kadar çıkıyor). Tabii acı haberi de vermeden edemeyeceğim, NFS: Porsche 2000'de software desteği olmayacak, zaten şu zamana kadar henüz bir 3D ekran kartı edinmediyseniz, bu diyardan gitme vaktiniz gelmiş demektir. Oyunun pre-alpha versiyonu PentiumII 333, 64 MB bellek, en az Voodoo 2 ekran kartı gibi canavar bir minimum konfigürasyon istiyordu, ama oyun yapımı tamamlandığında bu sistem ihtiyaçları oldukça düşecektir. Bu yazıyı yazdığım sırada elimde kesin bir bilgi yoktu ama benim tahminim NFS: Porsche 2000'in minimum PII 266, 64 MB bellek ve 8 MB ekran kartı olan ortalama bir PC'de çalışacağı yönünde.



The Need for Speed!

Sabahın tam 5'i şu anda. Derginin şömineli oturma salonunda, duvar saatinin ding-dong'ları arasında, Need for Speed: Porsche 2000 için yazılmış ilk ön incelemeyi bitirmiş olmanın verdiği rehavetle, deri koltuğuma biraz daha gömülmüş durumdayım. Mart ayının sonunda ülkemize orijinal olarak gelecek Need for Speed: Porsche 2000. Sanıyorum bir ay kadar kısa bir zaman dilimi, bu oyunu beklerken sizlere (ve bana) bir yıl gibi gelecek. Ama unutmayın ki hasret tutkuyu körükler... Hız tutkusunu bile.

Sinan Akkol

Pistler



The Need for History

NFS serisi, PC tarihinin en sevilen, her yıl amansızca beklenen, ve ölene kadar oynanan yegâne yarış oyunu serisi. Peki bu hikaye nereden başladı? PC sahiplerini bu oyunu her yıl daha da fazla salya akıtarak beklemeye iten neydi? Neydi bu hız tutkusunun sebebi? İşte tarihsel kronoloji içinde sebepler & sonuçlar dizisi...



1990'lar Karanlık Çağ

Zavallı PC sahipleri, "Civ Ciiuvv", "Bliing Bing", "Çıtank" sesleri arasında, bir yerlerden buldukları tek disketlik Test Drive ile hız ihtiyaçlarını gidermeye çalışıyorlardı. Tabii kafalarında kalan son birkaç tel saçın daha sinirden diken diken olup kopmasına sebep olmaktan öteye gidemiyordu bu "primitif" oyun. Bizim dergideki her editörün peruk takmasının sebebi işte bu günlerdir. Bu arada "Çıtank" efekti de nedir? diye soranlar hızla uzaklaşıyorlar.



1996-97 Falan

Milyonlarca satan Need for Speed'in yapımcıları, programcıları, EA'in çaycısı falan multi-milyoner oldular. Kazandıkları parayı da bir tekneye yükleyip Hawaii açıklarında paraları çatır çatır yediler. Oohh! Gözümüz yok çok şükür!!! Ama bu arada olan, ilk oyuna hayran olmuş milyonlarca "salya torbası" hız tutkunu oyuncuya oldu. İki sene kek gibi bekleşip durdular yeni oyun için. Bu arada, EA'in çaycısı, Hawaiili bir kızla hayırlı bir izdivaç yaptı, ama kabile gelenekleri gereğince, en yakın volkana fırlatılarak kurban edildi. Salak!

1997 Yazı Need for Speed 2

Hazıra dağlar dayanmaz. Dayanmadı da. Çatır çatır yedikleri para suyunu çekince, LA'e geri dönen yapımcılar ikinci bir NFS yaptılar. Daha geliştirilmiş bir 3D motoru, yüzde 50 daha detaylı pistler, daha pahalı arabalar derken, bu oyun da milyonlar sattı.



Ama, ilk oyunun zevkini vermiyordu sanki. Yollar ve arabalar ilk oyuna göre fazla "uçuk"tu. İlk oyundaki "bir ihtimal, bir gün bu yollarda bu arabayı kullanabilirim, keşke" duygusunu yitirmişti. Çünkü yollar da, arabalar da fazla "mükemmel"di. Yine de herkes bu oyunu da aldı, adamlar teknenin boşalan kargo bölümünü parayla doldurdu. Çaycı için 40 saniyelik saygı duruşunda bulunuldu.



1995 Need for Speed

Daha CD'lerin minibüs dikiz aynalarına asılmadığı, ulaşılamaz sayıldığı, hatta uzaylı bir ırkın gizli silahı olarak farzedildiği bir zamanda, vasıfsız bir '95 yaz gününde, tamı tamına, koskoca bir CD'yi kaplayan bir yarış oyunu geldi. Need for Speed ismindeki bu oyunda, hayatta elinizi bile süremeyeceğiniz Lamborghini Diablo, Ferrari 512TR, Dodge Viper RT/10 gibi canavarları sürüyorduk. Üstelik, rakiplerinin aksine NFS, gerçek hız hissini yaşatabiliyordu. Tamı tamına altı(!) kocaman parkur vardı. Test Drive disketini hakettiği yere atıp üzerine de sifonu çektikten sonra, herkes koşup bir NFS CD'si aldı. Eve gelince, önemli bir şey unuttuklarını hatırlayıp bu sefer de bir CD-ROM almaya gittiler, ama biraz daha isteksizce. Sonuçta NFS dünya çapında milyonlarca satıp yapımcılarını zengin etti.



1997 Sonbaharı
Need for Speed V Rally

Şaşırmayın, bu oyun Avrupa'da bu isimle çıkmadı. Zaten zengin olan NFS yapımcılarının da bu oyunla alakası yoktu. Avrupa'da yapılan V Rally ismindeki bir oyunu alıp üzerine Need for Speed damgasını yapıştıran EA, Amerikalı salya torbalarına bu oyunu "aha size yeni NFS" diye yutturdu. Gerçi 42 pist, 11 farklı ralli arabası falan ilgi çekiyordu, ama NFS'deki kontrol hissinin yarısını bile vermekten aciz bir oyundu. Zaten sadece Playstation'a çıkan NFS: V Rally, akıllı oyuncular tarafından tozlu raflarda terk edildi. Bu arada, işsiz güçsüz oturan EA ofisindekiler çay demlemeyi öğrenirler...



1997 Kışı
Need for Speed 2: Special Edition

Çay demlemek, öğrenmesi zor ve boş zaman gerektiren bir zanaat olduğundan, NFS programcıları, NFS 2'yi alelacele süsleyip Need for Speed 2: Special Edition'ı çıkartırlar. Ama oyun bomba gibi patlar. O sıralarda oyuncuların aklına (ve babalarının cüzdanına) yeni yeni düşen 3Dfx kartlara tam destek veren NFS 2: SE, hiç beklenmedik bir şekilde serinin o zamana kadar yapılan en iyi oyunu olur. Dudak uçuklatan grafiklerine ek olarak, dört yeni ve daha egzotik araba, bir yeni parkur vardı. Tükürük bezleri yalama olan oyuncular tarafından yalanıp yutulan Need for Speed 2: SE'nin programcılarının yarısı, sallama çaydan tiksinip kazandıkları paraları da yanlarına alıp Hawaii'de çaycının atıldığı volkana son bir ümitle gider ve yerel bir kabile şefinin de yardımıyla çeşitli voodoo ritüelleri yapmaya başlarlar.

1999 Yazı
Need for Speed: High Stakes

EA ekibinin yarısı esrarengiz bir şekilde ortalıktan kaybolur. Kalan ekip de, yerinde ve doğru bir kararla, NFS oyunlarına numara vermeyi keserler, çünkü bu serinin sonu gelmeyecektir ve Need for Speed kelimesinin sağında yer alan sayı arttıkça, insanlar haklı olarak oyuna daha da şüpheyle yaklaşacaktır. Bunu anlayan EA ekibinin yarısı, yeni NFS oyununa High Stakes (Avrupa'da Road Challenge) ismini verirler. Bu oyun da bomba gibi patlar. Arabalar artık hasar almaktadır. Hasar aldıkça, arabaların hem görünüşleri hem de sürüş kabiliyeti değişmektedir. Ayrıca yeni eklenen Career modunda, yarışlardan kazanılan paralarla arabayı daha da geliştirebiliyor veya daha iyi arabalar alabiliyorduk. Hatta bir iddia sonunda gözümüz gibi baktığımız asfalt canavarımızı kaybetme ihtimali bile vardı. Ve kullanabileceğimiz arabalar BMW Z3 ve Mercedes SLK 230 gibi, en azından trafikte görebildiğimiz canavarlardı. Üstelik, High Stakes serinin Internet üzerinden oynanabilen ilk oyunuydu. High Stakes de deliler gibi satar, programcılar çok para kazanır, ama buna sevinemezler. Çünkü...



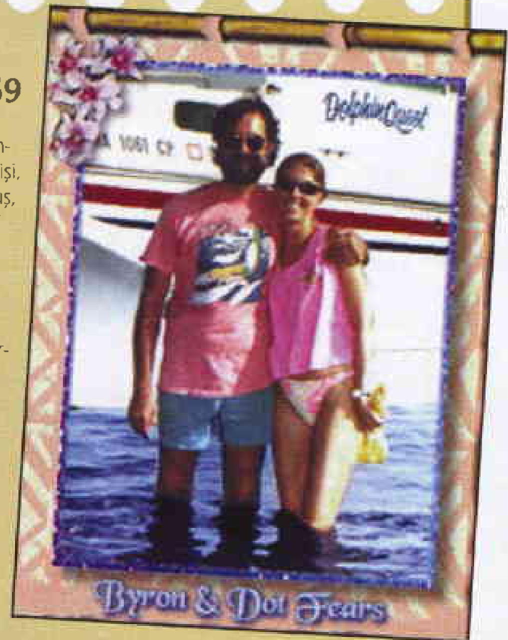
1998 Sonları
Need for Speed 3: Hot Pursuit

Kozmozun hiç beklenmedik olaylara gebe olduğu tartışılmaz gerçeklerden biridir. Çaycılarını sağ salim bulan ve buna acaip sevinen NFS Team #2, eve döner ve aldıkları gazla Need for Speed 3: Hot Pursuit'i yaparlar. Aman Allah'ım, o da nedir öyle? Başarılı olduklça açılan yeni parkurlar, yeni arabalar, ve, ve, ve... Kainatta ilk defa polis olarak hız yapan zibidileri kovalamanıza izin veren Hot Pursuit moduyla NFS 3 gene bomba gibi patlar. Teknik özellikler de alıp başını gitmiştir, hızınıza göre değişen müzik, Dolby Surround ses teknolojisi ve 3D kartları sonuna kadar sömüren grafikleri ile Need for Speed 3: Hot Pursuit, oyuncuları bir kez daha mest eder. Ama, serinin önceki oyunlarına göre çok daha zordur. Bu arada, her bakımdan dört köşe olan EA ekibi, çaycının sergilediği garip davranışları farkedemezler. Bu hayatlarının en büyük yanlışı olur...



2000...Yılbaşı Gecesi...Saat 23:59

Need for Speed'in programcılarından geriye kalan iki kişi, ofisin bir köşesine büzüşmüş, çay ocağından gelen tuhaf sesleri çaresizce dinlemektedir. Birbirlerine sarılan programcılar, tam pencereden atlayıp kaçmak üzerine fısıldaşarak tartışırlarken, birden ışıklar gider. Karanlıkta birbirlerine daha da yaklaşırlar. Ofisin kapısı yavaşça aralanır. İçeriye giren yaratığın gözü dönmüştür. İki programcı çaresizlik içinde büyüyen gözleriyle yaratığı izlerken, yaratık birden elindeki cihazı havaya kaldırıp sanki, sanki karşısındakiler insan değil de bir kaya parçasıymış gibi kafalarına vurmaya başlar. İnsanüstü bir güçle savurduğu çaydanlık, iki programcının da kemiklerini kırarken, adamların çığlıkları Los Angeles'da yeni bin yılın ilk saat başını vuran saat kulesinin sesine karışır. Ses dindiğinde EA ofisinin dış kapısı açılır. İnsan gibi, ama insan olmayan bir yaratık karanlığın içinde kaybolur. Onu, volkan diye Hawaii'nin en büyük foseptik çukuruna atanları ve onu tam bir buçuk sene sonra aramaya gelen sözde iş arkadaşlarının acısını tüm dünyadan çıkartmaya sessizce yemin eder.



İNCELEMEYE BAŞLIYORUZ...



İşte uzun zaman boyunca bir daha göremeyeceğiniz kalitede bir oyun. Sims oyunlara bakış açınızı değiştirecek, sizi kendine esir edecek ve delirtecek. Her gün yaptığınız sıkıcı işlerin aslında ne kadar eğlenceli olabileceğine inanamayacaksınız.



Şehrin bütün kaosunu yalnız bir kadın polis nasıl göğüsleyebilir ki? Eğer sert bir polisse birçok erkekten daha iyi...



Birincisi çığır açan bir 3D strateji aksiyon oyunu idi. İkincisi ise tam anlamıyla büyük bir fiyasko...



Amerika'da çıkalı aylar oluyor ama KArt'ta ülkemize orjinal olarak gelecek olan Ultima Ascension tam bir HIT!



VII'den buyana pek bir şey dağişmemiş. Daha iyi grafikler, daha çok büyü ve daha romantik bir konu...



Bram Stroker'ın klasik eserine atıfta bulunan oldukça başarılı ama bir noktada tıkanan hoş bir Adventure..



Yakasını bir türlü vasat olma huyundan kurtaramayan serinin son ve daha az gereksiz versiyonu...



Taman zıpır ve uçuk bir karakter olan Jim, nihayet hakettiğini bulur. Kafasına düşen ineğin gazabıyla kendi içine hapsolur.



Orta şekerli bir filmin ne yaptığını bilen kişilerin elinde oldukça güzel bir oyun haline gelebileceğinin en somut örneği.



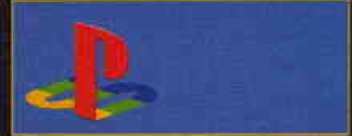
Unreal grafik motoru kullanılarak yapılmış'n başarılı oyunlardan biri. Büyük miktarda FRP kokmuyor da değil...



3DO bu işi biraz abartıyor galiba. Bu sefer Might & Magic dünyasına bizzat kendimiz kılıç sallamak için iniyoruz.



Cryo bu işi biliyor dostlar. Atlantis 2 birincisinden de öte mükemmel bir Adventure olmuş.



Street Fighter'ı bilmeyen var mı? Bilmiyorsanız da mükemmel versiyonuyla öğreneceksiniz.



Uzun süredir Playstation'da mükemmel bir oyun oynamamış olanlar! Buraya dikkat edin...



Muhammed Ali'nin Mike Tyson ile karşılaşması nasıl olurdu acaba sizce?



İlk oyunun aksine tam anlamıyla bir Tomb Raider kopyası ile karşı karşıyayız.



Televizyon dizisinden hoşlanıyorsanız bu oyun da hoşunuza gidecek.



Playstation 2 hala birçoğumuz için büyük bir muamma. Yeni köşemiz Console Master'da bu ay PSX 2'nin üzerindeki brandayı çekiyoruz.

BAŞLIYO 5

"Yine çok uzun ve yorucu bir ay geçirdik" muhabbetleriyle daha fazla canınızı sıkmak istemiyorum. Hem, ne de olsa siz bizim eğlenceli yanımızı görmekten hoşlanıyorsunuz. Peki, öyle olsun. Zaten kim ilgilenir bu zavallı editörün kişisel problemleriyle? Evinden mi atılmış, kız arkadaşı mı terketmiş, işyerinde yorgunluktan uyuyakalıp işten mi atılmış... Hiç. Anladığınız üzere bu ay hepimiz (hepimiz derken buna oyunlara öcü gözüyle bakan reklamcı kızlarımız da dahil) Sims'le yatıp Sims'le kalktık. Olamazdı böyle güzel bir oyun, yapılamazdı bu kadar bağımlılık yaratan bir bilgisayar şaheseri. Ama Maxis, Will Wright ve ekibi yapmıştı işte, gayet de güzel olmuştu. • Sims'den arta kalan zamanımızda, Sinan'ın abuk subuk MIDI müziklerle dolu Final Fantasy 8'i oynamasını izledik (dinledik) arada sırada "BA BA BA BA! Nasıl da kodum Renzetseuken'i ?" gibi anlaşılması güç ve sinir bozucu sesler çıkartan Sinan'dan uzak durmaya çalıştıysak da, başaramadık. Çünkü Final Fantasy 8 gerçekten güzel bir oyundu ve ister istemez ilgimizi çekti. Ve kapılıp gidiverdik. • Menümüzün diğer elemanlarından ise Atlantis 2, Test Drive 6, Close Combat 4 ve Battlezone 2 gibi bir dolu devam oyununun incelemesi geldi. Ama bunca oyunun içinden sadece Atlantis 2 ve Close Combat 4 dişe dokunur oyunlardı. Diğerleri ise, sadece sevenine... • Ve koca bir ayı daha devirdiğimiz sırada gördük ki, dergiyi hazırlamamız gereken günlerin yarısını Sims oynayarak tüketmişiz. Ama, aslına bakacak olursanız, hiç de pişman değiliz. Zaman öldürmenin daha az eğlenceli milyonlarca yolunu sayabilirim size çünkü.

Kim?

İyi...

Bu ay hepimiz kendi sıkıcı yaşamlarımızdan sıyırıp sanal ve aynı derecede sıkıcı olan Sim'lerin yaşamlarını yönettik. Tartışmasız bir klasik ve tam bir başbelası oyun **The Sims**



...Kötü...

BU ay devam oyunlarının gazabına uğradık resmen. Birincisi çok hoş bir dövüş oyunu olan **Fighting Force**, vasat bir Tomb Raider klonuna dönüşmüş.



...Çirkin

Birincisi tam bir Klasik olan ve oyun tarihinde çığır açan **Battlezone 2**, maalesef her yönüyle tam bir fiyasko. Çok uğraştık ama bir türlü sevmeyi başaramadık.



Disiplin başlıklarına dikkat!!!

URBAN CHAOS

SPOT'a ve uzunluğuna dikkat

Bu kadının rüyalarınızı mı yoksa kabuslarınızı mı süsleyeceği yasalara karşı ne kadar saygılı olduğunuza bağlı

Yapım: Mucky Foot **Dağıtım:** Eidos **Türkiye Distribütörü:** Ersan Games **Tür:** Action **Web:** www.muckyfoot.com

oyun hakkındaki bu bilgileri bulmak gerekiyor



2000 yılı üzerine yıllardır, yüzyıllardır (belki de bin yıllardır, tarih bilgim o kadar iyi değil) kurulan fantezilerden hiçbiri henüz gerçek olmadı ve görünürde öyle de bir olasılık yok. Bu konuda fazlaca okuyup yazmış olanlar tüm hayallerini 2000 yılının yılbaşı gecesine bağlamışlardı ama maalesef o gece de her yıl olduğu gibi şimdi detaylarına girmek istemediğim sıkıcı eğlenceler düzenlendi. Sabahı sarhoş karşılamaktan başka da bir beklentisi olmayan insanlar topluluğu için her şey yolunda gitti ama ya 2000 kıyametini bekleyenler? Onlar kötü bir gece geçirdiler. Çünkü sabah için beklentileri ağrıyan bir baştan daha fazlasıydı. Her neyse, sonuçta olmadı ama üzgün değiliz. Çünkü bize 2000 kıyametinin neye benzediğini anlatan, anlatmaya kalkışan bir oyun var elimizde. Oyunun tamamında bunun gerilimini yaşayacağınızı sanmıyorum ama en azından başlık olarak seçtiği konu bütün bu giriş paragrafının mutsuz insanlarını bir parça da olsa teselli edecek bir şey.

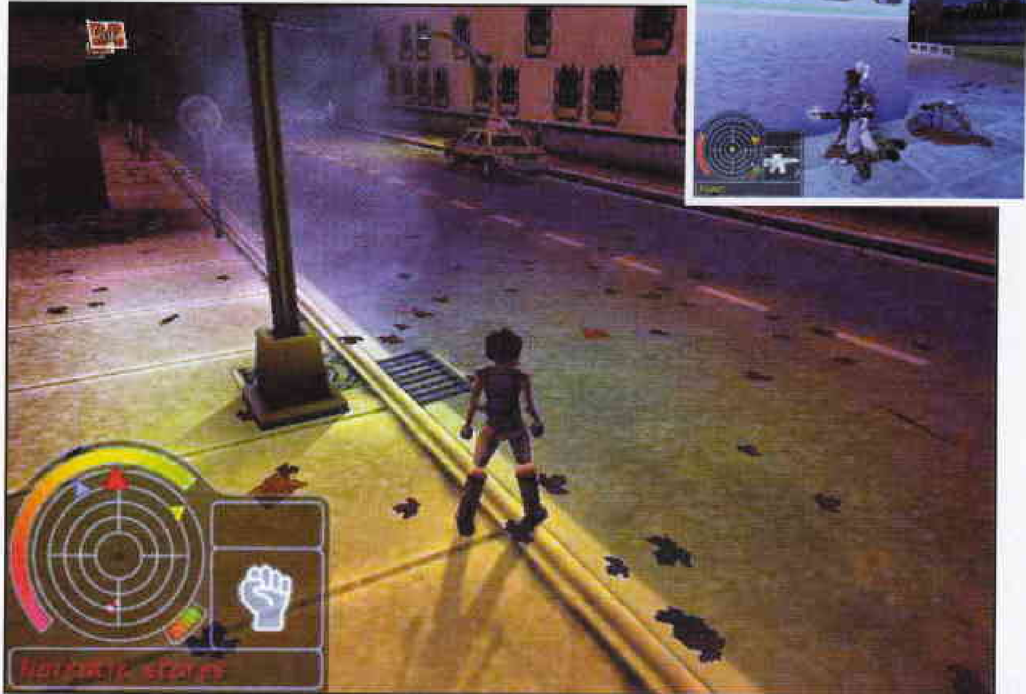
Tanıştırayım; D'arci

Urban Chaos'un çıkış noktası Nostradamus'un 2000 yılı için öngördüğü, ya da uydurduğu (bakış açınıza göre değişir) bir kehanet. 1000'li yılların sona ermesiyle birlikte dünya geri dönüşsüz bir kaosun içine düşer. Ama bu noktada bizi ilgilendiren şey, tek bir şehir ve o şehrin tek bir kurtarıcı kahramanı olacak. Aslında bu açıdan gayet kısır bir döngüye oturtulmuş durumda Urban Chaos. Yeni kadın karakterimizle tanıştınız mı? Union City'nin kahraman polisi D'arci Stern. Yoo, sakın ona Lara abla filan demeyin, bu konuda çok hassas. Aslında bu, Savaş Ay yönetimindeki A Takımı gibi bir programda tartışılmaya aday saçmalıkta bir konu: Oyun dünyasında artık her önüne gelen kahraman mı oluyor? Oyun oyun için mi, oyun toplum için mi? Bu kadın kahramanları sektör mü yaratıyor yoksa halk mı? Mumyalara karşı savaşmak mı daha kahramanca, suçlu insanlara karşı savaşmak mı?.. gibi en az altı hafta konu sıkıntısını ortadan kaldıracak başlıklar altında dönüp dolaşıp aynı soruya gelmek mümkün: Lara mı, D'arci mi? Neyse ki biz burada A Takımı yapmıyoruz ve böyle sorulara ilgi göstermeyecek kadar meşgul insanlarız. Ama hakikaten sizce hangisi? Tamam, D'arci daha akıllı ama şu da var ki; Lara'nın da göğüsleri güzel. Her neyse, Savaş abinin bölgesine daha fazla girmeyeceğiz...

Aslında oyunun en tartışmalı noktasını geride bıraktığımıza göre bundan sonrası gayet kolay. Urban Chaos adından da anlaşılabileceği gibi kent kaosu üzerine kurulu bir oyun. Hikayenin geçtiği yer olan Union City, bir oyunda şimdiye dek gördüğümüz en iyi tasarımlarla boy ölçüşecek kadar iddialı bir şehir. Zaten daha yapım aşamasındayken yayınlanan görüntüleriyle aksiyon türünün severleri için iyi bir av olduğu belliydi. Aslında bu yıl çıkan bütün iyi oyunların ortak yanı bu herhalde. Hepsi de son derece ilginç ve göz



alıcı mekanlarda geçiyor. Böylece, mimarinin bir oyundaki en önemli ayrıntılardan biri olduğu nihayet kabul edilmiş görünüyor. Union City'nin tek kötü yanı iç mekanlara sahip olmaması. Daha doğrusu varsa bile bunları hiç göremeyeceksiniz (hiç değil aslında, polis merkezinin ve başınızın belaya girmesini sağlayacak olan birkaç mekanın kapıları size açık). Memur Stern bütün şehrin altını üstüne getiriyor, bütün çatılara çıkıyor, elektrik kablolarına asılıp binalar arasında uçuşlar yapıyor ama hiçbir kapıyı açıp içeri girmiyor. Kimbilir, belki de ciddi bir klostrofobinin sonucu bu. Ama eğer öyleyse bile, acısının bizden çıkarılması doğru değil.



Şehrin Kaotik Düzeni

D'arci, sıradan bir polisten çok daha fazla yeteneğe ve yetkiye sahip. Her istediğini yapabilme hakkına sahip olmasının gayet anlaşılır bir sebebi var. Karşısında tek başına savaştığı ve kendilerine Cats diyen suç örgütü artık iyice dallanıp budaklanmış durumda. Bu adamları durdurmak için ne gerekiyorsa yapmak zorundasınız. Bir suçluyu tutuklamak, döve döve etkisiz hale getirmek ya da alnının ortasına bir kurşun sıkmak arasında hiçbir fark yok. Hatta bu arada istemeden de olsa öldürdüğünüz masum insanlardan da sorumlu tutulmayacaksınız. Sonuçta burası kaotik bir şehir, sınırsız şiddet ve ölüm kaosun en sağlam belirtileridir ne de olsa. Ama kahramanımızı güçlü kılan tek şey yetkileri değil, az önce de söylediğimiz gibi çok da yetenekli. Özellikle de bir bilgisayar oyununda yaşadığı ve sadece klavyedeki bir kaç tuşla hareket ettiği düşünülürse. Yön tuşlarıyla sağa sola koşturmak dışında D'arci'ye verebileceğiniz tüm komutlar için sadece 3 tuş kullanacaksınız. Tek başlarına kullanıldıklarında temel hareketleri yapmanızı sağlayan bu tuşlar ikili ve üçlü kombinasyonlarla, bir arada kullanıldıkları zaman kahramanıza birçok şey yaptırmanızı mümkün kılıyor. Bu sayede, oyunun neredeyse tamamını kapsamasına rağmen dövüş bölümleri uzun süre eğlenceli, bir süre de katlanılır olmaya devam ediyor. Ama sonunda yaratıcı yanı eksik kalmış her oyunda olduğu gibi burada da sıkılmaya başlıyorsunuz. Belki bu söylediğim gerçek beat-em up düşkünleri için geçerli değil, onlar zaten bir oyunu başından sonuna dövüşmek, kafa göz yarmak için oynuyorlar. Ama istediğiniz şey dengeli bir aksiyon-adventure ise bir süre sonra Urban Chaos arkadaşınıza hediye etmekte hiçbir sakınca görmeyeceğiniz bir CD'den ibaret olacak.

Bayan Stern'in çevresindeki hemen hemen her şeyle etkileşebilmek gibi her oyun kahramanına kısmet olmayan bir özelliği var. Bir çöp kutusuna saklanmaktan, ortalığa fırlatılmış boş kola kutularını tekmelemeye kadar bir sürü gereksiz şeyi bile yapabiliyor. Yapması gerekenler konusunda da genellikle hayal kırıklığı yaratmıyor. Özellikle de bir yerlere tırmanması gerektiğinde hiç baş ağrıtmıyor. İncecik saçaklara tutunarak yürüyebildiği gibi yerden metrelerce yüksekteyken çok uzun atlayışlar da yapabiliyor. Gerçekten eğitimli bir polis o ve sizin tarafınızdan kontrol edildiği süre boyunca da yeteneklerini ve bilgisini geliştirmeye devam ediyor.

Sokak Savaşları

Yeri gelmişken oyundaki eğitim bölümleri hakkında da birkaç şey söyleyelim. Oyuna başladığınız andan, son sahneye kadar sizden beklenen üç şey var. İyi dövüş, iyi zıpla, iyi araba kullan. Bu nedenle karşınıza bu üç dalda kendinizi sınayabileceğiniz, oyun içinde bazı şeyleri başardıkça giderek zorlaşan uygulamalı bazı testler çıkacak. Aşama aşama gelişen ve güçleşen bu testler oyunun rutin havasından çıkmak için de gayet faydalı ve eğlenceli. Aksiyon yeteneklerinizi sergilemek için engellerle dolu bir platformu, verilen sınırlı sürede baştan sona geçmek, bir polis aracının direksiyonuna geçip türlü manevralarla verilen rotayı sizden istendiği biçimde tamamlamak ve üç-beş kişilik gruplar halinde saldıran bir ton kötü adamı tutuklamak gibi amaçları olan bu görevleri gerçekleştirmek zorunda değilsiniz ama bence çoğu zaman oyunun kendisinden daha ilginç ve heyecanlı.

Yazının nerdeyse sonuna geldik ama Urban Chaos'un puanını düşüren şeyi hala söylemedik. Bu, düşmanlarınızın daha doğrusu suçluların yapay zekası. Oyunun geliştiricisi Mucky Foot anlaşılan sizi zeki birkaç düşmandansa az gelişmiş ama sayıları çok olan adamlarla tehdit etmeyi tercih etmiş. Bu da oyunun sürekli kendini tekrar etmesine neden oluyor. Ama her şeyin ötesinde Urban Chaos, göz alıcı grafikleri, kolay oynanan ama çok yönlü dövüş taktikleri, istediğiniz hemen her şeyi yapan kahramanı ve oyunun tamamında eksik olmayan hız duygusuyla aksiyon seven oyuncuların isteyebileceği türden bir oyun. Belki bir süre bilgisayarınıza kilitlenip diğer alışkanlıklarınızdan ödün vermek pahasına Urban Chaos oynayacaksınız. Üst üste birkaç görev tamamlamadan kalkmak istemeyeceksiniz (bu arada, hiç yeri değil ama, oyunu sadece görevler arasında save edebiliyorsunuz, ne yazık) ama her aşk gibi bu da kısa sürecek. Hatta benim gibiyseniz, beklediğinizden de kısa sürecek. Ve oyunun sonlarına doğru karşınıza çıkacak olan ve Stern'in yerine oynayabileceğiniz diğer karakter Roper'ı asla tanıyamayacaksınız.

Serpil Ulutürk

KARNEYE DİKKAT

Alternatif

Fighting Force

Sayı/Puan — Aralık 97 4/5

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Etkileyici. Her şeyiyle büyük ve hareketli bir şehir görüntüsü. Yansımalar ve gölgelerle mükemmele yakın ışık efektleri.

Ses ve Müzik

Bir defa dinlediğinizde sevebileceğiniz müzikler, ama çok defa dinlemekten başka alternatifiniz yok. Sesler güzel.

Oynanabilirlik

Oynanamayacak bir yanı yok işte. Basit kombinasyonlarla çok değişik hareketler yapma imkanı var.

Atmosfer

Oyunun hızı sizi etkisi altında tutacak. Ama her insanın durup kendine "ne yapıyorum ben böyle?" dediği bir an vardır.

LEVEL Notu %78

Eski model dövüş oyunlarını özlüyorsanız ve bir de bu söylediklerim sizin için yeterince anlaşılır değilse Urban Chaos'la ilgilenin.

Minimum: Pentium 200, 32MB Bellek, 150 MB Harddisk Alanı, 8 hızlı CDRom

Önerilen: PentiumII 300, 64MB Bellek, 300 MB Harddisk Alanı, 8 MB 3D Ekran kartı

Multiplay: Yok

Grafik Desteği: Direct3D ve Software – Maksimum 1024 x 768 Çözünürlük

Extra: Aureal 3D, Direct Sound 3D, Dolby Surround

BATTLEZONE II: Combat Commander

Strateji ile aksiyonu birleştirmeyi başaran Pandemic bu sefer iki türü geri ayrıştırmayı da başarmış.

Yapım: Pandemic Studios | Dağıtım: Activision | Tür: Starteji-Aksiyon | Web: www.pandemicstudios.com



Battlezone 98'in başlarında piyasaya çıktığında beni gerçek anlamda etkileyen sayılı oyunlardan biri olmuştu. Birbirinin kopyası sıkıcı oyunlarla boğulduğumuz 98'de üst üste gelmeye başlayan özgün oyunların ilklerinden biriydi. Üstelik gerçek anlamda strateji ve aksiyonu birleştiren ilk oyunun Battlezone olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Battlezone'u en çekici kılan sanırım Command&Conquer'u aksiyonun tam ortasında oynadığımız hissiydi. Üstelik oyunda hoover tankları kontrol ediyorduk. Her tür arazide hız kesmeden ilerleyen bu araçlar aksiyonun daha da sıcak olmasını sağlıyordu. Battlezone'un konusu da bugüne kadar düşünülmüş en ilginç oyun konularından biriydi. 1950'lerde dünyaya düşen bir meteor beraberinde bio-metal denen bir madde getirir. Bu maddenin teknoloji ve üretimdeki gücünü fark eden ABD ve SSCB bu metal için amansız bir mücadeleye girer. Bio-metal'in verdiği güçle bu mücadele birleşince 1960'lar uzayda hover tankları içinde bio-metal kaynakları için birbirinin peşinde koşan Rus ve Amerikanlara tanık olur. Ama buna tanık olan sadece zamandır. Her şeyden habersiz sıradan insanlar heyecanla insanlığın aya adım atacağı günü beklemektedir. Oyun ABD ve SSCB'nin sonunda güçlerini birleştirmek zorunda kalmasıyla biter.



Bir Daha...

Battlezone II'nin hikayesi ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Ama ilk oyundan ikinciye taşınan pek bir şey yok aslında. ABD ve SSCB aralarında anlaştıktan sonra ISDF (Uluslararası Uzay Savunma Gücü) isminde özel bir güç kurarlar. Her şey güllük gülistanlık giderken ISDF'e bağlı gizli üstlerden biri saldırıya uğrar. Bu noktada Genç teğmen Cook rolünde oyuna biz giriyoruz. Yaptığımız araştırma sonucu saldırganların bir tür yaratık ırkı olduğu ortaya çıkıyor. Yaratıklar üssün bulunduğu gezegeni terk ederken bizde peşlerinden portallar yoluyla ilerleyen gezegenler arası bir koşuşturma içinde peşlerine takılıyoruz.

Oyun ilk eksisini buradan alıyor. İlk oyundaki ilginç hikaye bir anda klişe bir yaratık avına dönüşüyor. Sizi bilmem ama ben oyunlarda biraz daha yaratık görürsem kusacağım. Bölümler boyunca ilerleyen hikaye ise sadece sıkıyor. Düşman üssünü yok etmek, birilerini kurtarmak, belli bir noktaya ulaşmak gibi sıradan şeylerle uğraşıp duruyorsunuz. Üstelik yaratıklar ırkımız Scion'lar hiçbir zaman hikayeye bizimde bir katkımız olsun diyip sizi şaşırtacak bir hamlede bulunmuyor. Genelde zora düşüp kaçıyorlar.

..Ara Başlık Atmayı...

Oyunun asıl sorunu ise Battlezone'daki aksiyon ve strateji dengesinin bozulması. Bu iki türün sıradan oyuncuya ağır gelmesi ilk oyunun az satmasının sebebi görülmüş olacak ki işler iyice yavanlaştırılmış. Battlezone II'deki strateji sadece üs kurmaktan ibaret. Düşmanın nerden geleceği, sizin nereden saldıracağınız çok açık. Zaten pek çok bölümde haritalar çok geniş koridorlar şeklinde tasarlanmış. Binalarınızı (gun tower'lar hariç) nereye kuracağınızın hiçbir önemi yok. Düşman stratejik yapılarınıza saldırmıyor. Mesela kaynak toplayan Scavenger'larınıza saldırmayı akıl edemiyor. Zaten düşman strateji bir yana hayasız böcek sürüleri gibi saldırmanın ötesinde hiç bir şey yapmıyor. Düşman bölüklerinin geldiği vadiye iki Gun Tower bir iki tane de taret bıraktınız mı savunmanız tamamlanmış oluyor. Halbuki üssünüzün yakınındaki bir tepenin üzerinden gelen aşırtma bir saldırı her şeyi daha heyecanlı kılabilirdi.



Bu oyunun sıradan oyuncular için daha kolay oynanabilir yapsa da oyunun özünü bozduğu bir gerçek. Pandemic bu noktada çok daha doğru olduğuna inandığım üç yoldan birine gidebilirdi. Bunlardan birincisi oyundan stratejiyi tamamen çıkarmak. Üs kurma işini otomatiğe bağlayıp sadece üretilecek birimlere karar versek oyun en azında saf ve sıkı bir takım-aksiyon haline gelebilirdi. Tabii bunun için yapay zekanın çok daha iyi olması gerekiyor. Harika grafikler, hafif bir konu ve Hoover-Tank'lar. Sıkı bir aksiyon oyunu için gereken bütün şartlar zaten Battlezone II'de mevcut.





Alternatif

Battlezone	
Sayı/Puan	Haziran 98 4/5
Uprising 2	
Sayı/Puan	Ekim 98 4/5



...Unutmayacağıma...

İkinci yol oyun üzerinde daha sıkı çalışıp daha sağlam yapay zeka ve bölüm tasarımlarıyla orijinal Battlezone'un çizgisini bozmamak elbette. Bir yandan sağlam stratejiler kurarken diğer yandan parmağımızı tetikten çekemediğiniz, bizi tam anlamıyla terletecek bir oyundan bahsediyorum. Başka bir deyişle yine az satsaydı ama biz sıkı oyuncuları mutlu etseydi.

Üçüncü yolda strateji ve aksiyonu eş zamanlı yapmamak olabilirdi. Oyunun stratejik kararları kolay bir kısayol tuşu ile ulaşılan farklı bir pencerede emir vermeniz şeklinde olurdu ve bu emir verme sürecinde aksiyon dururdu. Bu yolun en hoş getirisi bütün birimlere nereye gideceklerini neyi nereye kuracaklarını burnumuzun ucuyla işaret etmek zorunda kalmamamız olurdu herhalde. Tabii önce yapay zeka geliştirilmeli. Düşünebiliyor musunuz teknoloji gelişmiş, uzayda yaratık avına gitmişiz ama radar ekranı üzerinden komut verme yetimiz halen yok. Oyundaki tamamen faydasız Relay Bunker'lara konan uydu görüntüleri bu işe adapte edilebilirdi. Bizde haritanın diğer ucundaki düşman üssüne yaptığımız saldırının ortasında üsse dönüp bir bina dikip koşa koşa saldırıya dönmek zorunda kalmazdık. En azından biz uzaktayken bir Gun Tower'ımız yok edildiğinde "Soyleyin o Constructor'a aynı yerde şu lanet Gun Tower'lardan bir tane daha istiyorum. Yanına bir tane daha yapsın ki bir daha indiremesinler!" diyebilme şansımız olsaydı. Ama Battlezone II bize işkence etmek pahasına bütün yolu geri dönüp Constructor'a burnumuzun ucuyla yeni Gun Tower kurulacak olan yeri işaret etmemizi gerektiriyor.

...Hayatım Üzerine...

Bu arada her üç öneri içinde yapay zekanın geliştirilmesi şartını koyduğum gözünüzden kaçmamıştır. Battlezone II'de birimlerin yapay zekaları gerçek anlamda korkunç. Pek çok kez birimleri ellerinden tutup gidecekleri yere kadar götürmek zorunda kalıyorsunuz. Yoksa bir yerlerde takılıp kalabildikleri gibi, söylediğiniz yere düşman üssü üzerinden gitmeye de kalkabiliyorlar. Taretlerden daha uzun menzile sahip Mortar Bike'lar nedense ateş etmeden önce taret menziline girmeyi uygun görüyor. Bir tankınıza tarete saldır emri verdiğinizde önce menzile giriyor. Düşman ateşini görünce bir süre ateş hattında ne yapacağını düşünüyor. Sonra nihayet saldırmaya karar veriyor. Tabii o tarete ulaşana kadar taretin onu hakladığını söylememe gerek yok. Kısacası bir gurup acemiyi (aslında daha kötüsünü hak ediyorlar ama dilim varmıyor) yönetmek zorundasınız ve bu pek çok kez baş ağrıtıyor. Bu yüzden benim size tavsiyem bir birim salaklık edip kendini zor duruma sokarsa bırakın ölsün. Canınızı sıkmaya değmez oyun nasıl olsa çok kolay. Bir de eğer düşman üssü basmak gibi zor bir operasyona girişecekseniz yanınıza gerekenin iki katı adam alın. Nede olsa bizimkilere pek güven olmuyor.



...Yemin Ediyorum! – Tuğbek

Yazının şu ana kadar ki kısmını okuyunca oyunu yerden yere vurduğumu gordüm. Ama oyunun dikkate değer artıları da var. Bunlardan birincisi grafikler. Grafikler kesinlikle muhteşem. Hele bataklıklarla kaplı gezegende her yeri saran yeşilin tonları, sulardaki yansımalar ortalıkta boş boş gezen jölemsi ve dinazorumsu yaratıklar kelimenin tam anlamıyla goz alıcı. Roket ve Mortar'ların ardlarında bıraktığı sis efektleri Quake 3'ün roketlerini aratmıyor. Çevre ile etkileşim oynanışa pek değer katmasa da atmosferi daha da geliştiriyor. Vurulduğunda yıkılan ağaçlar, üzerinden paletli bir araç geçince yıkılan çıkıntılar veya çöken buz tutmuş yüzeyler gibi. Buradaki tek sorun içinden geçilebilen nesne ve duvarlar. Çarpışmanın tam ortasında kendinizi duvarın öteki yanında bulabiliyorsunuz.

Oyundaki en hoş yanlardan biri de araçların tasarımları. Scion araçları pek de göz alıcı olmasada ISDF'in bütün gemileri çok iyi tasarlanmış. Grafik olarak hoş oldukları gibi biçimleri fonksiyonlarına da uygun. Ayrıca binalar gerçek boyutlarda. Ilk oyuna göre binaların büyüyüp araçların küçüldüğünü söylemek yanlış olmaz. Battlezone II'nin ilk oyundan üstün olduğu diğer bir nokta arayüz. F tuşları ve rakamlar yoluyla pek çok işi kısa yoldan halledebiliyorsunuz. Alışmak bir süre alıyor tabii. Ama oyunun genelinin kolay olması öğrenme eğrisinin oldukça hızlı olmasını getiriyor. Aynı şey arayüz içinde geçerli. Kısa sürede birimlerinize seri komutlar verebilir hale gelebiliyorsunuz. Tabii onların sizi dinleyip dinlemeyeceği keyiflerine bağlı.



Toparlamak gerekirse Pandemic ve Activision ilk oyunu oynayıp da hayran kalan herkesi hayal kırıklığına düşürüyor. Ancak ilk oyunu zor ve sıkıcı bulupda burun kıvıranlar bu sefer aradıkları oyunu bulacak. Her şeye rağmen iyi grafikler, başarılı arabirimi ve ilk oyundan arta kalan değerleriyle Battlezone II hala oynanabilir bir oyun. Eğer dört bir yanımızın harika oyunlarla çevrildiği bir dönemde gelmese onunla daha fazla vakıt geçirebilirdim.

Tuğbek Ölek

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Çok iyi. Özellikle 32-bit renk desteği ve ışık efektleri oldukça çarpıcı. Araç modellemeleri güzel.

Ses ve Müzik

Müzik pek kullanılmamış olsa da ses efekleri başarılı. Her silah gerçeğe uygun ses efektleri çıkarıyor.

Oynanabilirlik

Yapay zekanın zayıflığı saç baş yolduruyor ancak oyun herkesin oynayabileceği kadar kolay.

Atmosfer

Farklı gezegenler oyuna zevk katıyor. Ancak oyunda sık sık düşen tempo atmosferden çok şey götürüyor.

LEVEL Notu %68

Battlezone II bana beklediğimi vermedi. Ama ilk oyunu zor bulan veya hiç oynamayanlar için iyi bir fırsat.

Minimum: Pentium 200, 64 MB Bellek, 500 MB Harddisk alanı, 3D hızlandırıcı
Önerilen: PentiumII 300, 128MB RAM, 500 MB Harddisk Alanı, 16MB 3D hızlandırıcı
Grafik Desteği: Direct3D – Maksimum 1280x1024 çözünürlük
Multiplay: Network, Internet, Modem üzerinden 8 oyuncuya kadar
Extra: DirectSound3D, A3D (patch ile), Force Feedback



ULTIMA 9: ASCENSION

Avatar Geri Döndü (Bir kez daha Britanya'yı kurtarmak için kendi hayatı pahasına)

Yapımcı Firma: Origin Dağıtım: Electronic Arts Türkiye Distribütörü: Aral İthalat Tür: CRPG Web: www.ultima9.com



On yıl önce bilgisayar oyunlarının bugünkü teknolojisi bilim kurgu gibi bir şeydi. Yine de o zamanlar oynadığım oyunlardan çok daha fazla zevk alırdım. Belki zaman geçti büyüdüm, ya da işin o kadar çok içine girdim ki eski büyüsü kayboldu. Yine de gerçek neden bu değil gibi geliyor. Sanırım artık eskisi gibi oyun yapmıyorlar. Bunun nedeni artık bilgisayar oyunlarının milyarlarca dolarlık bir sanayi durumuna gelmiş olması. Dolayısıyla tıpkı müzik endüstrisindeki gibi, çoğunluğun beğenisi kaliteden önce geliyor.

CD-ROM teknolojisi ilk ortaya çıktığında herkes gelecekte yapılacak oyunların çok daha zengin içerikli olacağını sanıyordu. Şu an piyasaya sürülen ürünler CD'lere sığmıyor, yine de sanılanın tam tersi oldu. Elite, Wing Commander, Pirates ya da Civilization derinliğinde bir yapıma artık pek rastlayamıyoruz. Sanırım klasik olmayı başaran oyunların çoğu amatör bir ruhla, hatta belki de sırf eğlenmek için üretilen yapımlardır. Yirmi yıl önce insanlar bu işe sevdiği meslekten para kazanmak için giyorlardı, bütün oyunu grafiğinden programına tek kişi tasarlıyordu, buna karşın şimdikinden çok daha fazla sayıda klasik piyasaya çıkıyordu. Bugün ise endüstri o yıllarda yapılanların kaymağını yiyor. Bazı eski klasiklerin sekizinci dokuzuncu versiyonları piyasaya sürülüyor. Ultima IX Ascension da bunlardan biri.

RPG'de Devrim mi?

Yirmi yıl önce Richard Garriot adında 19 yaşındaki bir gencin yazdığı ilk Ultima bu seriyi başlattı. 92'de çıkan Ultima Underworld, Wolfenstien 3D ve Doom'dan bile önce ilk kez tam anlamıyla birinci kişi bakış açısından üç boyutlu bir dünyayı bilgisayar ekranına taşıdı. Ascension ise üç yıldan beri geliştirilme aşamasındaydı. Bir yıldan uzun bir zamandır yabancı dergilerdeki resimlerine bakıp ağzımızın suyu akarken bilgisayar RPG'lerinde devrim yapacak bir oyun bekliyorduk. Yapımcıları da çok umut verici şeyler söylüyorlardı. Sonuçta gelen oyun oldukça iyi, ancak çıkış tarihi bu kadar gecikmiş olmasına karşın yine de tamamlanmadan piyasaya sürülmüş izlenimi veriyor. Arabirim gerçekten de devrim yaratacak nitelikte. Yönettiğiniz karakteri üç boyutlu bir dünyada üçüncü kişi bakış açısından görüyorsunuz. Önünüzde yeşil bir hedef işareti var ve bu işareti ortamdaki nesnelerin üzerine getirerek onlarla etkileşime girebiliyorsunuz. Neredeyse oyundaki her nesneyi sürükle bırak yöntemiyle bir yerden bir yere, çantanıza ya da üzerinize taşıyabiliyor, fıçı, tahta kutu, kapı gibi şeyleri parçalayabiliyorsunuz. Kamera bu tür oyunlarda sık sık olanın tersine hiç bir zaman çevredeki objelerin ya da duvarların arkasında kalıp, görüşünüzü engellemiyor. Gerektiğinde birinci kişi bakış açısına da geçme şansı var. Oyunun başında aldığınız kemer ekranın altında görüntüleniyor ve büyülerle objelere çabuk erişim için düşünülmüş. Kemerin üzerinde on iki tane boş yer var, aldığınız eşyaları ve büyü kitabındaki büyüleri sürükleyerek bu boşluklara yerleştirebiliyor, ve F tuşlarıyla kullanabiliyorsunuz.

Sürüngenler ve Kuşlar

Oyunun grafik motoru ise arabirimin tersine, sanki zorluk çıkartmak için sadistin teki tarafından yapılmış. Performans en güçlü sistemlerde bile yerlerde sürünüyor. Zindan, mağara gibi yerlerde saniyede 15-20 kare gibi kabul edilebilir bir seviye yakalansa da, kentler gibi poligon enflasyonu olan yerlerde kendinizi slideshow izliyor gibi hissediyorsunuz. 3Dfx'in kartlarında Glide API'si ile daha iyi bir sonuç elde edilebiliyor. Ayrıca çevre ayrıntılı dokularla kaplanmış nesne dolu olduğunda RAM de yetmiyor ve garç gurç sesleri eşliğinde harddiskiniz kanırmaya başlıyor. Ama oyunun yapımcısı Origin Firmasına göre 233 MHz'lik bir CPU ve 32 MB RAM oyunu oynamak için yeterliymiş. Artık bu gibi açıklamalar karşısında ne yapacağınızı biliyorsunuz değil mi? (Hadi okuyucu tayfası hep birlikte: Hiç güleceğim yoktu ha-ha-ha-ha hatta zort zort zort) Tek sorun bu da değil, özellikle kitap okurken ya da alış veriş ederken çıkan ekranlarda program sizi birden windows'a atabiliyor. Ascension'ın demosunda bu çok daha sık oluyordu, piyasadaki sürümünde çakılma oranı düşürülmüş, buna karşın bir kitabı açtığınızda sayfaların dö-





nüş animasyonunu izleyemiyorsunuz ve imleç çok yavaş hareket etmeye başlıyor. En kötüsü de save dosyalarının aniden hep birlikte bozulmaya karar vermeleri! Bu olduktan sonra kaldığınız yeri ne yeni bir dosyaya ne de eski save'lerin üzerine kaydedemiyorsunuz. Save'lerin kopyasını ayrı bir yere almayı, o da olmazsa oyunu baştan yüklemeyi deneyin. Duyduğuma göre oyunu bitirebilmek için önce belli görevleri yapmanız gerekiyormuş, yoksa ileriki görevlerde sorunlar çıkabiliyormuş. Şimdiye dek anlattıklarımdan Ascension'ın oynanmaya deymeyecek denli ömür törpüsü olduğu kanısına kapılmış olabilirsiniz. Aslında şu durumunda bile alıp oynanmaya değebilecek kadar güzel bir yapım. Zaten yakında yamaları ve daha sağlam sürümleri de çıkmaya başlar.

Sevgi, Cesaret, Doğruluk, Salaklık

Ascension'ın tasarımına Richard Garriot da fazlasıyla katılmış, konu, karakterler, görevler çok iyi diyebilirim. Daha önce sekiz kez fantastik ülke Britania'yı kurtaran Avatar, son bir göreve çağrılır. Ultima serisinde adet olduğu üzere bir boyut kapısından geçerek gezegenimizden Pagan dünyasına yolculuk edecek ancak bir daha geri dönemeyecektir. Dünyadaki evde ve çevresinde geçen bölüm yolculuk için gereken kemer, çanta, pusula, oyunu kaydetmeye yarayan günlük gibi eşyaları aldığınız, ve biraz alıştırma yapabileceğiniz bir ısınma turu niteliğinde. Pagan'a geçmek için çingeneye kaderinizi okutmalısınız. Size sorduğu yedi soru karakterinizin mesleğini belirliyor. Burada işin içine biraz da Garriot felsefesi giriyor. Oyun sevgi, cesaret, doğruluk kavramlarının kombinasyonlarından oluşan acıma, alçakgönüllülük, dürüstlük, şeref, kendini feda etme gibi sekiz erdem üzerine kurulu ve her erdem bir mesleğe karşılık geliyor. Dikkat edin alçakgönüllülüğü erdem olarak seçerseniz bir çoban olarak başlamanız işten bile değil. Pagan'a geldiğinizde bir ejderha ve binicisinden oluşan bir protokol heyetini sizi beklerken buluyorsunuz, neyse ki zamanında başka bir yere ışınlanıp son anda kavurma olmaktan kurtuluyorsunuz. Çevrede biraz dolaşınca Britania'nın bilge ve moruk kralı Lord British'in (bu herif aslında Garriot oluyor) ipleri elinden kaçırdığını, iç ve dış şer güçlerin ülkeyi bölüp parçalamaya çalıştıklarını anlıyorsunuz. Sekiz oyundur gebertemediğiniz Guardian yine geri dönmüş (süpriiz), erdemlerin güçlerini taşıyan tılsımlar çalınmış ve topraktan çıkıp göğe uzanan sekiz dev sütun çevreye bir şeyler yapmış. İlerleyen zamanlarda Lord British kaçırılıyor ve onu kurtarmak da amaçlarınız arasına giriyor. Birini kurtarmak gerekiyorsa bari taş gibi bir prenses falan olsaydı.



Sen de mi Avatar?

Origin bu senaryoyla eski tüfek RPG'cileri sevindirirken, oynanış biçiminin kolaylığıyla yeni yetmelere ve Action'culara yönelmiş. Bu açıdan bakınca sanki yılların Ultima'sı da Lara Croft sendromuna kapılmış gibi görünüyor. (ulen Lara yaktın yılların Avatarını da) Garriot yeni bir Ultima daha yapılmayacağını söylüyor. Bu çok iyi, düşünsenize herifler eşeğin kulağına su kaçırıp, Avatar'ı karşımıza dönme olarak da çıkabilirlerdi, Ultima X Tarlabashi'nın laneti, Avatarın "Dönüşü" falan. Tamam içerik olarak çok daha derin bir oyun ama ticari bir bakış açısıyla herkesi mutlu etmeye çalışıyor izlenimi vermekten yine de sıyrılamıyor. Bunun en temel nedeni bir grup maceracı yerine tek bir kahramanı yönetiyor olmanız. Böyle olunca oyun RPG'den çok Action unsuru içermeye başlıyor. Yalnızca zaman zaman başka karakterlerin yönetimini alabiliyorsunuz. Origin Ascension'a bir grup oluşturma öğesi eklemiş ancak dediklerine göre diğer elemanlar çevrede dolaşıp saldırdığınız hedefe saldırmaktan başka bir şey yapmıyorlarmış da, efendim etkileşim falan olmuyormuş... e daha ne olacaktı ki? Tamam biraz grup içi muhabbet, Rainbow Six ya da en azından Bladur's Gate türünde taktik üretme olanağı iyi olurdu ama bu



dediğiniz bile yeterliydi. Herhalde zaman yetmedi ve ticari kaygı daha ağır bastı sonuçta Third Person Shooter tarzı bir oynanış biçimiyle güzelim konunun içine edildi. Zıplama, tırmanma, yüzme, dövüş gibi action öğeleri de yüzeysel yapılmış. Sanırım oyunu iyice Action haline getirmemek ve iki taraftan da müşteri kaçırmamak için böyle bir yol seçilmiş ama sonuçta ortaya bir kimlik bunalımı çıkmış. Origin'deki dahiler biz zavallı embesillerin fazla aklı karışmasın diye çoğu RPG'nin tersine Ascension'a karakter istatistiklerini, sayıları falan yazan bir ekran eklememişler. Level atlama diye bir şey yok, siz ana ve yan görevleri başardıkça özellikleriniz kademeli olarak artıyor. Tanıtımlarda ballandıra ballandıra anlatılan değişik dövüş teknikleri öğrenme işi pek bir yenilik getirmiyor. Düşmanlar da Einstein sayılmazlar, tek olayları dövüş sırasın



Alternatif	
Might & Magic 7	
Sayı/Puan	Ağustos 99 8/10
Daggerfall	
Sayı/Puan	Mart 97 4/5

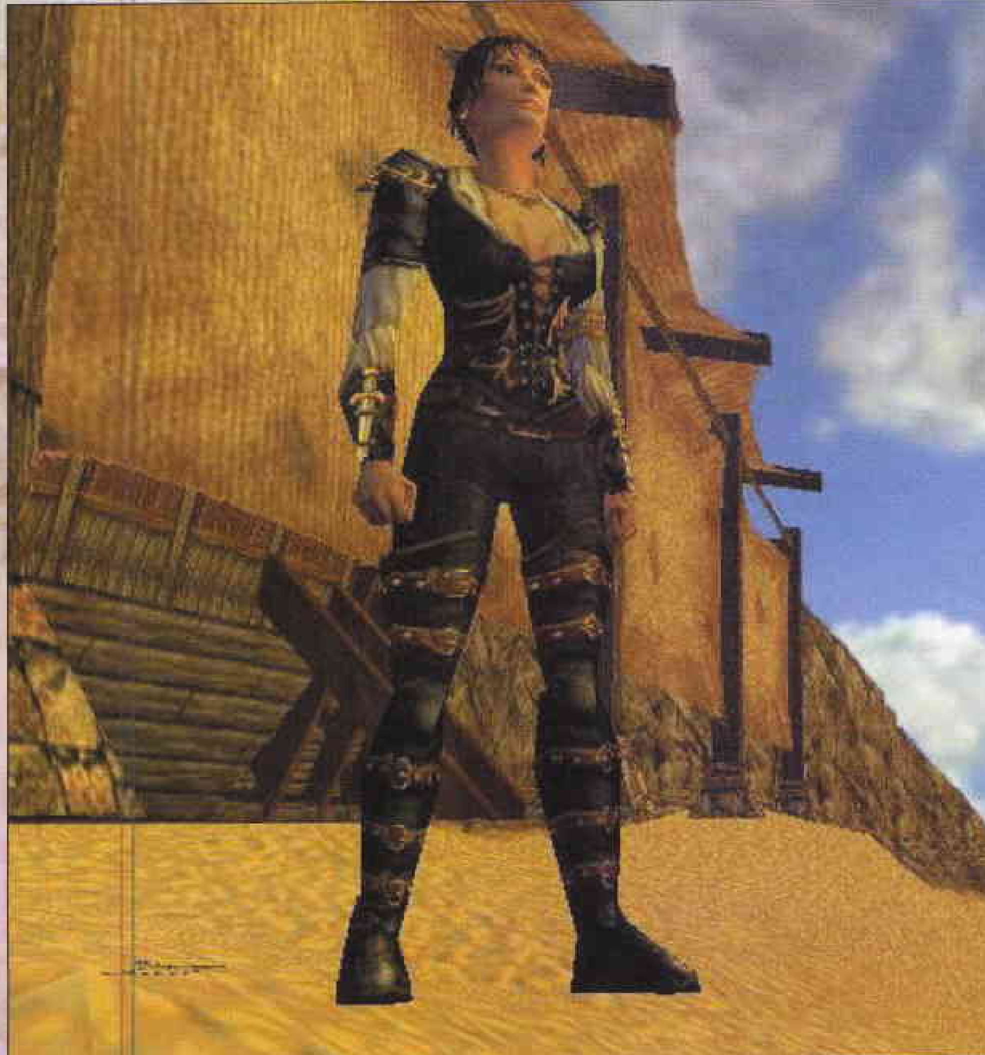
da bilinçsizce geri kaçmaktan ibaret. Büyü sistemi ilginç. Basit büyüleri mana harcamadan ve doğal olarak yapabiliyorsunuz. Diğerleri için parşomenler, malzemeler ve ritüeller falan gerekebiliyor.

Ey Özgürlük...

Ne demişler: Yiğidi öldür yoğurdunu ye... Ascension'ın çok iyi yönleri de var. Bir kere size fantastik bir dünyada istediğiniz gibi davranma olanağı sağlıyor. Bu tür sonsuz özgürlük sağlayan oyunlar kişiye her zaman büyük bir zevk verir, kendinizi herifin tekinin yazdığı senaryo doğrultusunda ilerleyen bir zavallı değil, kendi öyküsünü yaratan gerçek bir kahraman gibi hissedersiniz. Elite'de de böyleydi Daggerfall'da da. Aslında Ultima IX pek çok açıdan Daggerfall'a benziyor, en azından ikisinde de sınırsız bir dünyada tek bir karakteri yönetiyorsunuz. Buna pek taklit denemez, gelecekte RPG'lerin gideceği yol böyle olacak gibi görünüyor. Ascension'ın sorunu daha kötü olması değil, kullanışlı arabirimi dışında buna grup oluşturma gibi bir yenilik eklemeyip eskiyi yinelemesi. Oyunu kurtaran neredeyse bütün nesnelerle etkileşime girebilmeniz, çevrenin genişliği, karakterlerin çolduğu ve atmosfer. Grafik motoru sorunlu yapısına rağmen üç boyutlu bir dünyanın oldukça güzel görünmesini sağlıyor. Gece gündüz dönüşümleri yağmur fırtına yıldırım gibi çevresel etkiler dinamik ışık değişimleri yapabiliyor. Yalnız ateş efektinde zayıf kalıyor, bir de duvardaki resimler gibi dokular bazen altındaki dokuyla karışabiliyor. Doku demişken kaplamalar inanılmaz ayrıntılı, bu kendini iç mekanlarda daha çok hissettiriyor. İlk kez üç boyutlu bir oyunda insan yüzleri bu denli gerçekçi görünüyor. Sonuçta RPG'de devrim yaratması amacıyla başlanmış ama ticari kaygılardan ve çıkış tarihi baskısından ötürü hedefine ulaşamamış bir yapım. Gerçekten de bir klasik olma potansiyeline sahipmiş, yine de oldukça iyi bir RPG eğer bu türden hoşlanıyorsanız teknik sorunlarına bile seve seve katlanabilinecek kadar iyi. Beni rahatsız eden embesiller için yapılan müzikleri dinlemek zorunda kaldığımız gibi giderek daha çok embesiller için yapılmış bilgisayar oyunları oynamak zorunda kalmamız.



Ozan Simitçiler



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Mekanlar renk cümbüş içinde. Büyüler de güzel. Ama grafik motoru emdiğiniz sütü burnunuzdan getirecek kadar yavaş.

Ses ve Müzik

Bir role-playing oyununda olmaması gerektiği kadar vasat sesler. Ama müziklerin kabiliyetli birinin işi olduğu belli.

Oynanabilirlik

Yeni oyuncuları korkutmamak için olsa gerek, action bölümleri aşırı basit. Çok kullanışlı bir arabirimi var.

Atmosfer

Muhteşem. Koskoca, gerçek bir dünya yaratmışlar. Kendinizi bu yeni dünyada kaybetmek için daha ne bekliyorsunuz?

LEVEL Notu %80

Sinir bozucu buglarına ve saç yoldurtan yavaşlığına rağmen, alınması gereken bir CRPG olarak aklınızda bulunsun.

Minimum: PentiumII 266, 64 MB Bellek, 600 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom, 3D Ekran Kartı
Önerilen: PentiumIII 500, 128 MB Bellek, 1500 MB sabit disk, 16 hızlı CDRom, 32 MB 3D ekran kartı
Multiplay: Yok
Grafik Desteği: Direct 3D, Glide
Maks. 1280 x 1024 çözünürlük
Extra: Aureal 3D, EAX



THE SIMS

Sims, hiçbir nihai amacı olmayan bir oyun. Tıpkı hayat gibi...

Yapım: Maxis **Dağıtım:** Electronic Arts **Türkiye Distribütörü:** Aral İthalat **Tür:** Simulasyon **Web:** www.thesims.com



Bir oyunu anlatmaya nereden başlanır? Genellikle konusundan. Peki konusu bildiğimiz, yaşadığımız, ya da saplandığımız günlük hayat olan bir oyunu anlatmaya nereden başlanır? Sabah kalkıp kahvaltısını yapan, koştura koştura işine gidip gelen, acıkan, yemek yiyen, tuvalete giden, akşamları televizyon izleyip komşularıyla vakit geçiren, aşık olan, evlenen, çocuk yetiştiren, yani sıradan bir insan olarak siz ne yapıyorsanız onu yapan bir insanın hayatı nasıl anlatılır?

Bu sorunun cevabını çok da iyi bilmiyorum ama Maxis yine yapacağını yapmış ve son oyunu The Sims'le size yaşayabileceğiniz en sıradan (ya da en sıradışı) hayatı anlatan bir oyun çıkarmış ortaya. Daha böyle bir fikri ortaya ilk attıklarında bütün dikkatleri toplamışlardı üzerlerine. Şimdi oyunun çıkmasıyla birlikte gördük ki bütün o merakımız ve heyecanımız boşa değilmiş. The Sims şimdiye dek oynadığınız hiçbir oyuna benzemeyen yepyeni bir şey. Nereden başlayacağımı bilemeyişimin bir sebebi de bu.

Geçtiğimiz yılın başlarında, yani SimCity'nin son versiyonu SimCity 3000 ilk çıktığında da yine Maxis'in Sim büyüsü etkisine girmiş ve uzun süre bu oyunu oynamıştım ama bir sonraki adımın bu olacağı hiç aklıma gelmemişti. Yani şehrin canlı kalması için gerekli gördüğüm ve o halleriyle bir yığından başka anlamları olmayan Sim insanların kendi başlarına birer karakter olup karşıma çıkmalarını beklemiyordum. Aslında daha önce SimCity oynamış olanlar, bu oyunla belediye başkanlığından aile reisliğine terfi

Alternatif

Kesinlikle Yok!!!

ediyorlar ve bu kesinlikle daha heyecan verici.

Nerden Başlasak?

The Sims bir mahalledeki birkaç ev ve onlardan birinde yaşatabileceğiniz birkaç karakter arasından seçim yapabileceğiniz bir ekranla başlıyor. Size sunulan seçenekler ilginizi çekmiyorsa kendi evinizi ve kendi karakterlerinizi yaratabilirsiniz. Ama benim önerim, işe hazır bir ev ve karakterler kullanarak başlamanız. Çünkü zaten bir Sim acemisi olarak uğraşmanız gereken çok şey olacak. Nasıl bir başlangıç yaptığınız oyunun gidişatı açısından son derece önemli ve her farklı başlangıç birbirinden çok farklı hayat hikayeleri anlamına geliyor. Tıpkı nasıl bir ailede doğduğunuza bağlı olarak kaderinizin çizilmesi gibi. Aslında nasıl bir karakter, nasıl bir ev, nasıl bir aile ya da ev arkadaşı seçerseniz seçin görünüşte yaptıklarınız arasında büyük benzerlikler var. Ama tüm bu benzerlikler her insanın acıktıkça yemek yemesi gibi en temel ihtiyaçları karşılamakla yükümlü olmanızdan kaynaklanıyor. Yoksa kimse kanepede oturup pizzasını yiyen bekar bir adamla, çocuklarıyla masada oturup gevezelik ederek kendi hazırladığı yemeği yiyen bir adamın hayatının aynı olduğunu iddia edemez.

Diyelim ki bekar bir kadın olarak başladık Sim hayatımıza (evet, öyle başladık), kendimize bir de ev arkadaşı seçtik, yalnızlığın bir Sim'i en hızlı bunalıma sokan şey olduğunu bildiğimiz için. Evimizle, arkadaşımızla, komşularımızla ve tabii bundan sonraki hayatımızla ilişkimizi kurmaya nerden başlayacağız? Öncelikle evimizde bir Sim'e en çok gereken şeylerin mutlaka bulunmasına dikkat etmeliyiz. Mesela tutup da bir bilardo masası edinmektense (zaten paranız da yetmez buna, henüz fakirsiniz), öncelikle banyoya bir lavabo almakta fayda var. Ya da terasa bir basketbol potası yapacağınıza mutfağa bir masa koyun, başlangıç olarak bu daha çok işinize yarayacaktır. Öncelikler sadece ev eşyalarını hangi sırayla seçeceğinizi belirlerken değil, işleri sıraya koyarken de çok önemli. Yani günler geçmiş ve siz hala aradığınız işi bulamamışsanız ve Sim tanrılarının elinize bıraktığı para suyunu çekmek üzereyse sabahları ilk iş olarak kapıya gelen gazeteye sarılmalı ve hemen bir iş bulmaya çalışmalısınız. Gerçi bu oyunda her







şey gibi avarelik de mümkün ama emin olun modern Sim dünyası da tıpkı bizimki gibi düzgün bir işi olmayanları kolay kolay kabul etmiyor ve onları yalnızlığa, dolayısıyla da mutsuzluğa itiyor. Ve Sim'iniz bir kez mutsuzlukla tanıştı mı tekrar toparlanabilmesi için çok uğraşmanız gerekebilir. Çünkü depresyona giren karakteriniz dünyaya küsecek, hiçbir şey yapmak istemeyecek, içine kapanacak ve tam anlamıyla gözünüzün önünde eriyip gidecek.

Neyin Var Bebeğim?

Bir Sim'i huzursuz ya da depresif yapan tek şey işsizlik değil elbette. Onlar da tıpkı sizin gibi gündelik hayatta olup biten hemen her şeyin farkında ve hayatlarıyla ilgili bütün detaylardan bir şekilde etkileniyorlar. Çok iyi bir işiniz, komşularınızı kıskandıracak güzellikte bir eviniz, sizin için çalışan hizmetçileriniz bile olsa bir akşam düz ekranın karşısındaki kanepede otururken ağlamaya başlayabilirsiniz. Çünkü belki de hayatınızı paylaşabileceğiniz birini bulamamışsınızdır. Ya da sizi bu kadar bunaltan şey her gün aynı şeyleri tekrarlamaktır. İyi bir terapist olup Sim'inizin derdini anlamalı ve ona en iyi neyin geleceğine bir an önce karar verip harekete geçmelisiniz.

Bütün karmaşık yapısına ve hassasiyetine rağmen bir Sim'in hayattan beklediği şeyler o kadar da imkansız değil. En basit haliyle temiz ve bakımlı bir ev, düzenli yemek ve uyku, birkaç yakın arkadaş, sonra bir aşk, çocuklar, plazma TV, berjer koltuk, bahçeye bir havuz, hızla yükselen bir gelir, barbekü partileri... kahretsin, onlar da bizim gibi iştel Yetinmeyi bilmiyorlar. Aslında isteklerin asla bitmemesine neden olan şey Sim'lerinizin sürekli gelişiyor olması. Gelir düzeyleri, sosyal ilişkileri, iyiye gittikçe karakterlerinizin konfor ihtiyacı da artıyor ve yaşam standartlarının da yükselmesi gerekiyor. Bu tip durumlarda yapmanız gereken şey bol bol alış-veriş, tabii içinde bulunulan duruma uygun şeyler almak koşuluyla.

Aslında şu yazıyı yazarken kendi Sim maceralarıma değinmeyi hiç istemiyordum çünkü The Sims oynayan insanları biraz gözlemlerseniz askerden yeni gelmiş gibi hiç susmadıklarına, bitmek tükenmek bilmeyen Sim anılarını anlattıklarına şahit olursunuz. Böyle bir duruma düşmek istemiyordum açıkçası ama bir yerde askerleri de anlamak lazım. Hem onlar da belki benim gibi bu deneyimi henüz yaşamamış olanları bilgilendirmek için konuşuyorlardır (pardon anılarını paylaşıyorlardır) bu kadar çok. Her neyse, yersiz de olsa bu kısa öz eleştirimi de vereyim de sonra "hep kendi Sim'lerini anlatıyorsun ama olmamış işte, ben daha iyisini yaparım, nesini anlatıyorsun bu tatsız şeylerin" gibi ukalıklar yapmayın. Yapsanız da içinizde kalsın, bana söylemeyin.





Ne Diyorsam Onu Yap!

Biraz da teknik olarak ne yaparsanız neyle karşılaşacağınızı, neyin ne anlama geldiğini anlatalım. Gerçi bu başlık altında yazılabilecek sayfalarca detay var ama biz hepsini açıklamak yerine her Sim'i doğrudan ilgilendirecek birkaç şeye değinmekle yetineceğiz.

Her Sim doğuştan gelen bazı kişilik özelliklerine sahip, ancak bu özelliklerin ne yönde gelişeceği ya da etkisini kaybedeceği sizin ona neler yaptırdığınıza bağlı. Uzun bir süre oynadıktan sonra ona bakıp "ne biçim adam bu?" diyorsanız bu sizin bir şeyleri istediğiniz gibi yapamadığınızı gösterir. Daha açık konuşmak gerekirse, oynadığınız Sim'ler sizin aynalarınızdır. Söz gelimi oturup biraz çalışmasını önerdiğinizde sizi reddediyorsa sorun onun değil sizin tembelliğiniz olabilir, ya da istemeden de olsa tembel bir neslin yetişmesine neden oldunuz demektir. Ya da daha kötüsü; Sim'inizi mutsuz etmiş olabilirsiniz!

Bir Sim'i hayatı boyunca en çok ilgilendiren şey ruh halleri (Mood'lar) olacak. Ekranın altında bulunan ve son derece kullanışlı ve anlaşılır bir şekilde düzenlenmiş olan kontrol panelinden takip edebileceğiniz ve Sim'inizin temel ihtiyaçlarının ne kadarının giderildiğini gösteren Mood paneli elinizdeki en önemli anahtar. Buradan onun ne kadar aç, ne kadar konforlu, ne kadar temiz, ne kadar "sıkışmış" olduğunu ve enerjisinin, keyfinin yerinde olup olmadığını, sosyal yanının ne durumda olduğunu izleyebilirsiniz. Bunlar Sim'inizin temel dürtüleri ve bu temel dürtüler ne kadar çok tatmin edilirse gündelik hayat o kadar kolay olur. Yani bu panele baktığınızda yeşil renk kırmızıya ne kadar baskınsa Sim'inizin basit ihtiyaçları da o kadar iyi karşılanmış demektir, kendinizi tebrik edebilirsiniz! Ne yazık ki mutluluk bu kadar kolay elde edilen bir şey değil. Sizce ortada hiçbir sebep yokken huysuzluk eden bir Sim'in bunu neden yaptığını anlamak için onun kişiliğini düşünmek ve buna bağlı olarak neye ihtiyacı olduğunu tahmin etmek zorundasınız. Ve tabii son olarak da bu ihtiyacı gidermeniz gerekiyor. Sim'inizi yeterince iyi tanıyorsanız bu o kadar da zor bir şey değil. Ama kalabalık bir aileden sorumluysanız her biri için doğru olanı bulmak ve bu doğruları hepsi için bağdaştırmak için bir miktar sosyal psikoloji okumanız gerekebilir. Ya da buna ev hayatını iyi tanımak da diyebiliriz. Zaten The Sims'i bu kadar cazip kılan da bu. Oyunu oynamak için gerekli her türlü tecrübeye ve bilgiye aslında sahipsiniz ve bu bilgi ve tecrübenin kaynağı hergün yaşadığınız hayattan başka bir şey değil.



Hayat Bir Karmaşa

Yarattığınız Sim'ler kendi hallerine bırakıldıklarında da hayatları-





nı sürdürmeye devam ederler ama bu her zaman akıllıca bir fikir değil bence. Çünkü hepimiz gibi onların da zaafları, tembellikleri ya da aşırılıkları var. Biz de çoğu zaman birileri ya da bir şeyler zorlamadıkça hayatımızı berbat etme eğilimine gireriz, daha doğrusu "dağıtırız". Bu noktada onlardan tek üstün yanımız kafamızın üstünde yeşil bir "kontrol altındadır" simgesiyle dolaşmamamız. Bunlar bir yana Sim'iniz kendi başına kaldığında kişiliğinin baskın yanını hiç oto kontrolsüz sergilemeye başlayacağından siz iyisi mi onu dürtüklemeye devam edin, böylesi ikiniz için de daha doğru. Ayrıca Sim'lerinizin kendileri için hem faydalı hem eğlenceli şeyler yapabilmek için kullanacakları boş vakitleri ancak siz yaratabilirsiniz ve değerlendirebilirsiniz. Onlardan her şeyi kendi başlarına akıl etmelerini beklemek haksızlık olur.

İş ve Güç

Çalışan bir Sim'in oldukça sınırlı boş vakti olduğunu düşünecek olursak bu zamanların ne şekilde değerlendirildiği çok önemli. Hem onların çalışma koşulları bizimki gibi değil, hafta sonu ya da bayram tatili diye bir şey yok. İyi bir Sim her sabah uyanıp işine vaktinde giden Sim'dir. Gerçi iki gün üst üste olmamak koşuluyla işinizi ekme şansınız her zaman var ama bu yine de tercih etmeyeceğimiz bir şey. Ne de olsa kariyer planlarımızın alt üst olmasını istemeyiz. Sim evinde zaman kavramı üzerine söylenecek başka şeyler de var aslında. Bu benim oyunda gördüğüm tek rahatsız edici yön. The Sims'de, çok önemli olmasına karşın, zamanın nasıl kullanılacağı konusu çok aydınlığa kavuşturulmuş değil. Karakterleriniz hızla geçen zaman karşı genellikle çok yavaş ve bunun onların ne kadar aktif bir insan olduğuyla ilgisi yok. En acelesi olduğu anlarda bile bir odadan diğerine yürümesi 5-6 dakikasını alıyor. Zaten oyuna eklenmiş bir "acele et" seçeneği filan da olmadığı için kapısı çaldığında o anda başka bir şeyle uğraşan Sim'inizin sallana sallana elindekini bırakıp, aheste aheste kapıya ilerleyişini ve bu arada dışardaki misafirin olumsuz duygularla ordan ayrışılını hayretle izlemekten başka bir şey yapamıyorsunuz. Zaman kavramı bizdeki gibi işliyor olmasına rağmen bazı işler için ayrılan sürelerin uzunluğu da sinir bozucu olacak kadar abartılı. Ben hala bir Sim'in her sabah 25 dakikasını niye tuvalette geçirdiğini anlayamadım, ya da nasıl olup da bir çöp poşetini mutfaktan bahçedeki çöp kutusuna taşımanın yaklaşık yarım saatime mal olduğunu bilmiyorum. Hele de bu gibi işlerin düzenli olarak tekrarlandığı ve oyunun genelinde zaman kullanımının çok kritik olduğu düşünülürse fazladan ve neye harcadığınızı bilmediğiniz her dakika daha çok gözünüze batıyor. Bir şeylere gerçekten geç kaldığını fark eden Sim'in yapabildiği en iyi şey son anda atağa geçip koşturması ama bunun dışında hiç taviz vermeden ağır hareket ediyorlar. Zamanın bizimkinden daha avantajlı olarak kullanıldığı tek yer var, giyinmek. Sim'ler her sabah aynanın karşısına geçip "ne giysem" diye düşünmüyor (neyse ki) ve Superman gibi kendi çevrelerinde hızla attıkları birkaç tur sonunda giysileri değişmiş oluyor, hem bunun için telefon kulübesi filan da aramıyorlar. Bu arada bence oyunda hafta sonları da olmalıydı, bu boş günü nasıl değerlendirdiğiniz hiçbir şeye yetmeyen hafta içi günlerinizden daha belirleyici olabilirdi.



Hayat Bir Oyun

Sim'lerinizin hayatta daha etkin ve başarılı bir insan olabilmesi için onlara fazladan bazı beceriler kazadırmak zorundasınız. Çok zengin bile olsanız yemek yapmaktan anlamayan bir Sim'e fırın almaya kalkmayın, ev halkının can ve mal güvenliğini tehlikeye atmış olursunuz. Öncelikle ona yemek yapmayı öğretmelisiniz. Nasıl mı? Yemek kitabı okutarak. Bunun gibi, Sim'lerinizin





belli becerilerini geliştirmek için izleyebileceğiniz belli yöntemler var, bazıları konuyla ilgili kitap okuyarak kazanılıyor ama örneğin mantık kazanmak için satranç oynamanız, karizma sahibi bir Sim olup diğerlerini etkilemek için ayna karşısında çalışmanız gerekiyor. Bu tip şeyleri evinize yeni eşyalar aldıkça (ki bunu her fırsatta yapın) kendiniz de keşfedeceksiniz ve Sim'inizi size itiraz etmeyeceği iyi bir modda yakalarsanız daha gelişkin bir insan haline getireceksiniz. Ama işinizi tesadüfe bırakmak istemiyorsanız ve onlara neyi nasıl öğreteceğinizi mutlaka en başından bilmek istiyorsanız ülkemizdeki dağıtımı Aral İthalat tarafından yapılan oyunun kitapçığını mutlaka okuyun.



Bu oyunu mutlaka orijinalinden oynamanızı öneriyorum. Paranızı piyasadaki kopyalarından birine değil de gerçeğine vermek için çok önemli sebepleriniz olacak. Bunlardan biri az önce konuyu açmamızı sağlayan kitapçık meselesi. The Sims'in dünyasında nasıl bir yer edineceğiniz kavramak açısından bu kitapçık çok faydalı. Ayrıca da can sıkmayan, eğlenceli bir dille hazırlanmış. Kitapçığı okuyunca oyunun dünyasının ne kadar renkli ve çeşitliliğe açık olduğunu daha iyi anlayacaksınız. Bunun dışında oyununuzu zenginleştirmek, yani yeni aileler, yeni evler edinmek için başvuracağınız web sitesinden istediklerinizi alabilmek için de orijinal oyuna ihtiyacınız var. Buradan kendi Sim tiplerinizi yaratmak, yeni duvar ve yer döşemeleri edinmek için de faydalanabilirsiniz.

Arkası Yarın

Bu oyunun Network üzerinden oynandığını düşünmek de son derece heyecan verici. Şimdilik aynı mahallede komşuluk edebilmenin tek yolu iki kişinin aynı bilgisayar üzerinden farklı zamanlarda oynaması. Bu ne işe yarar ki demeyin, Sim'lerimin oturduğu evin karşısına bir ev yapan hain bir arkadaşım (o kendini gayet iyi bilir) kızlarımdan birini kendi adamına aşık etti ve kız gidip oraya yerleşti. Şimdi başlangıçta iki Sim'le girdiğim evde tek bir kişi yaşıyor ve tüm amacı eski ev arkadaşını geri kazanmak. Tabii bu arada aynı şeyi kendi kendinize de yapabilirsiniz. İçinde bulunduğunuz mahalleye ne kadar çok yeni aile kazandırırsanız o kadar çok farklı hayatı denemiş ve daha zengin sosyal ilişkiler kurmuş olursunuz. The Sims'i orijinal olarak edinmenizi bence gerekli kılan bir başka sebep de kesinlikle şimdiden bir klasik olması. Maxis'in bu oyunun üzerine ekleyeceği, ekleyebileceği ve de eklemesi gereken hala birçok şey var, bütün bunlara ulaşmak için The Sims'inizi edinin ve sakın bir kenara atmayın. Zaten eninde sonunda oyunun kendisini almanız gerekecek, bari en başından doğru olanı yapın. Bir de tabii tüm bunlardan bağımsız olarak bir oyunu kopyasından ya da orijinalinden oynamak arasında bugüne kadar defalarca anlatılan ve artık bildiğinize emin olduğumuz için şimdi tekrar değinmeye gerek duymadığım sebepler var, her oyun, her yazılım için geçerli olan.



Yazı bitti ama bu oyun kolay kolay bitmez, bütün Maxis oyunları gibi The Sims'in de bir sonu yok. Karakterlerinizi ölüme terk etmez ya da bir felakette kaybetmezseniz onları sonsuza kadar yaşatmaya devam edebilirsiniz, daha doğrusu siz yaşadığınız sürece onlar da yaşar. Bu oyun, hem oyun dünyasına hem de oyunculara çok şey kazandıracak, yepyeni kapılar açacak potansiyellere sahip. Bu dört sayfada anlatılamayacak ama herbiri çok önemli daha birçok özelliği ve ayrıntısı var The Sims'in. Uzun sözün kısası, ben şimdi izninizi rica ediyorum, gidip sürdürmem gereken bir Sim hayatım var.

Serpil Ulutürk



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Göz kamaştırıcı değil ama bunun için sebep de yok. Ev hayatı üzerine kurulu bir oyun için kesinlikle tatmin edici.

Ses ve Müzik

Kusursuz. Çatal bıçaklarınız, horlayan adamınız... tümü de kulağınızın beklediği sesleri çıkarıyor. Müzik de yerli yerinde.

Oynanabilirlik

Çok kısa sürede nasıl oynayacağınızı kavramanızı sağlayacak bir arayüz sistemi. Sade, yeterli ve anlaşılır.

Atmosfer

Oyun çıkalı çok olmadı ama şimdiden kendini Sim sanan insanlar dolaşmaya başladı ortalıkta.

LEVEL Notu %96

Hangi tür oyunları, hangi tip insanları, nasıl bir yaşam biçimini seçerseniz seçin istisnasız herkesin oynamaktan zevk alabileceği bir oyun The Sims.

Minimum: Pentium 233, 32 MB Bellek, 300 MB Harddisk Alanı, 4 Hızlı CDRom

Önerilen: PentiumII 300, 64MB Bellek, 300 MB Harddisk Alanı, 4 MB Ekran kartı

Multiplay: Yok

Grafik Desteği: Software – Maksimum 1024 x 768 çözünürlük

Extra: Yok



FINAL FANTASY 8

Kainatın en romantik CRPG'sine hoşgeldiniz...

Yapım: Squaresoft **Dağıtım:** Squaresoft **Tür:** CRPG **Web:** www.finalfantasy8.com



Aynı zamanda, son zamanlarda yüzleşmek zorunda kalacağınız en acı gerçeğe de hoşgeldiniz. Final Fantasy 8 birçok yönüyle Playstation versiyonundan geride kalıyor. Şimdi oturup size oyunun Playstation versiyonundan kötü olan bütün yönlerini yazardım tek



tek, ama bu oyuna haksızlık etmek olurdu. Çünkü oyun çok güzel, değişik bir teması, dostluk, aşk ve cesaret üzerine kurulu oldukça insancıl bir konusu var. Oynanışı çok zengin, tıpkı bir satranç oyunu gibi oturup uzun uzun düşünmeniz gereken savaş sahneleri, ana hikayenin haricinde herbiri oldukça derin olan yan görevler, oyunun her noktasına gizlenmiş ufak tefek detaylar sizi oyunu bitirmeden rahat ettirmiyor. Ayrıca hakkını da yemeyelim, oyunun bazı yönleri dibinizi serbest düşmeye bırakacak. Silicon Graphics sistemiyle hazırlanmış ara demolar, bunu açıkça söylüyorum, kesinlikle öldürücü. Savaş grafik ve animasyonları da mükemmele yakın. Savaşların ve büyülerin her noktasında Anime çizgi filmlerindeki abartı efektler göze çarpıyor, bu tür animasyonlardan hoşlanmanız bile Final Fantasy 8'i almak için geçerli bir neden. Ama yine de Playstation'da oyundan aldığım tadı, PC'de alamadım.

Burada olacağım...

Final Fantasy 8, askeri bir akademiden (Balamb Garden) mezun olmak üzere olan Squall Lionheart'ın etrafında gelişiyor. Akademideki en büyük sınav olan SeeD testine, okulda herkesin nefret ettiği Seifer ile birlikte girer ve o kazanırken, Seifer kaybeder. SeeD'ler Garden tarafından paralı asker olarak kullanılan askeri bir birimdir. Dünyadaki en büyük iki güç olan Galbadia ve Esthar arasında kalan Squall, hangi tarafın haklı hangisinin düşman olduğuna karar vermelidir. Bu arada kendi içindeki savaşı kazanmalı, artık onu bir lider olarak gören arkadaşlarını hayal kırıklığına uğratmamalı ve kendisi kabul etmese de hayatının aşkı olan Rinoa'yı korumalıdır. Tabii bu arada devreye giren kötü bir büyücüden, geçmiş-şimdiki zaman-geleceğin birbirine girmesinden, ortalıkta dolaşan ve kim olduğu bilinmeyen esrarengiz kızdan bahsetmiyorum bile.

Bu noktada Final Fantasy 7'nin beni hem konu, hem de oynanış açısından FF8'den çok daha fazla etkilediğini belirtmem gerekiyor. Yukarıda anlattığım konu, kesinlikle yedinci oyunun konusundan daha iyi değil. Aynı zamanda, büyü sistemi de fazlasıyla, gereksiz yere karıştırılmış ki bu sistemin nasıl çalıştığını anlamanız için oyunun içindeki Tutorial bölümünü okumaya saatlerinizi harcamalısınız. Yine de ben anlatmaya çalışayım.



FF8'de herşey Guardian Force denilen güçlerin üzerine kurulu. Savaşlarda fiziksel saldırı dışında herhangi bir şey yapabilmeniz için "Junction" denilen özellik sayesinde GF'u bir karakterinize bağlamanız gerekir. Böylece GF'un sahip olduğu özellikler, o karakter tarafından kullanılabilir hale gelecektir. Mesela, "Magic", "Item" ve "Draw" yeteneklerine sahip olan bir GF'u Squall'a Junction ederseniz (yani bağlarsanız), Squall savaş sırasında büyü yapabilir, elinizdeki eşyaları kullanabilir ve düşmanlardan büyü çekebilir. Tabii "büyü çekmek" kelimesi dikkatinizi çekmiştir, oyundaki bütün dengeler bunun üzerine kurulu. FF8'de yaptığınız bütün büyüleri, düşmanlarınızdan "Draw" komutuyla çekiyor ve daha sonra kullanmak için saklıyorsunuz. Çektiğiniz büyüleri, yine Junction komutuyla, farklı özelliklerinize bağlarsanız, bağladığınız büyünün cinsi ve miktarına göre karakterinizin o özelliği güçlenir. Bu, Final Fantasy 8'in büyü yönetimi sisteminin oldukça ufak bir kısmı. Daha büyülerin doğru karakterler tarafından kullanılması, Ability'ler, Limit Break, GF'ların eğitilmesi, SeeD Test gibi hayati önem taşıyan bir sürü ayrıntı var, ama bütün bunları oyun içindeki Tutorial'dan okumanız, hepimizin akıl sağlığı açısından daha iyi olacaktır.





Neden ?

Gördüğünüz gibi, basit görünüşüne rağmen oldukça karmaşık bir oynanışa sahip Final Fantasy 8. Ve bu karmaşa, bazı noktalarda çok hoşunuza giderken, bazen de çıldırmanıza yol açacak. Oyuna başladıktan bir süre sonra, gereksiz, ufak tefek çatışmalar illallah dedirtecek kadar fazlalaşıyor, ve bu çatışmalardan kaçmanın direkt bir yolu da yok, çünkü düşmanlarınızı haritada göremiyorsunuz. Ama özellikle "Boss" karakterlere karşı yaptığınız dövüşler tam anlamıyla bir satranç karşılaşmasındaki sistematik düşünce yapısını gerektiriyor. Önce hangi büyüyü yapmalı ki hemen ardından çekeceğim GF daha fazla hasar versin, şimdi kendime iyileştirici büyü yapsam mı yoksa Limit Break hakkımı mı beklesem (Limit Break, ölmenize yakın yapabildiğiniz özel ve çok güçlü bir saldırı biçimidir) gibi bir sürü düşünce aklınızda uçuşuyor. Bazı dergilerde Guardian Force'ların animasyonları ne kadar güzel olursa olsun, her yapışınızda tekrar tekrar aynı uzun animasyonları seyretmek zorunda kalmanın oyunu öldürdüğünden bahsetmişler. Yanlış! Guardian Force'ların animasyonları çok güzel doğru, uzun, o da doğru. Ama bunun bir nedeni var. Eğer GF'unuza Boost yeteneğini öğretirseniz, GF animasyonu başladığı andan itibaren "F" tuşuna basılı tutup, sürekli "A"ya tıklayarak, GF'un saldırı gücünü arttırabiliyorsunuz, ama çarpı çıktığında durmazsanız, saldırı gücü tekrar %75'e düşüyor. Yani, bu uzun ve mükemmel animasyonları sadece seyretmekle kalmıyorsunuz, bizzat siz etki ediyorsunuz. Bunu belirtmemin sebebi, birçok meslekdaşımın Boost özelliğinden haberleri olmadığı için, uzun GF animasyonlarını Final Fantasy 8'in en büyük eksisi olarak gösterme hatasına düşmeleri oldu.



Alternatif	
Final Fantasy 7	
Sayı/Puan	Ağustos 98/4.5/5
Silver	
Sayı/Puan	Temmuz 99/10/10

Elinin Körü Diye !

Final Fantasy 8, tıpık Japon oyunu karakteristiklerini taşıyor. Haritanın orasında burasında gizlenmiş Guardian Force'lar, oyunu bitirseniz bile, çok sonradan bulunan ve oyunu yeni baştan oynamanıza sebep olacak gizli özellikler ve oyun içindeki oyunlar FF8'e harcanan emeğe saygı duymanıza yol açacak. Mesela, Final Fantasy 8'i makinanıza kurduğunuzda, FF8 ile aynı klasörde Chocobo World diye bir oyunun daha bulunduğunu göreceksiniz. Bu oyunu oynamak için, FF8'de bayağı ilerleyip bir Chocobo yakalamanız gerekiyor. Sizi bilmem ama böyle ufak ayrıntılar benim çok hoşuma gider. Ama hoşuma gitmeyen bir şey varsa, o da Japon İngilizce'si. Bir coin-up makinesinde gördüğüm son ekranda "A winner is you" ibaresinden sonra İngilizce öğrenmelerinin "Uluslararası İnsan Hakları ve Akıl Sağlığını Koruma Mahkemesi" tarafından yasaklanması gerektiğine kanaat ettiğim Japonlar, ne yazık ki, Final Fantasy 8'deki diyalogları çevirirken de ortalığa sıvamışlar. Yakın zamanda Planescape Torment gibi bir şaheseri oynamamış olsam bunu pek umursamazdım, ama ne yazık ki oynadım.

Gelelim Final Fantasy 8'in tatsız yanlarına. Oyunu yaklaşık olarak 50 saat oynadıktan sonra, benim masama yakın bulunma gafletini gösteren Mahmut, Banu ve Tuğbek üçlemesi, hayatlarından, benden ve hoparlörlerimden nefret ettiler. Çünkü oyunun müzikleri baştan sona MIDI ve bu müziklerin kalitesi vasattan, "bu gece ölürüm, beni kimse tutamaz..."a kadar değişiyor. Tamam Playstation'ın içinde Hardware MIDI Synthysizer olabilir, ama çatır çatır para verdiğimiz PC'lerimizden daha iyi sesler duymak hakkımızdır diye düşünüyorum, ha bu arada oyunun ses efektleri de berbat. Oyunun bir diğer çıldırtıcı yanı da, daha önce söylediğim gibi arkaplan grafiklerinin 320'e 200 çözünürlükte olması. Günümüzde 1200'e 1600 gibi çözünürlüklere ulaşabilen ekran kartlarında Amiga çözünürlüğünde, suluboya tablo arkaplanlar üzerinde dolaşmak pek hoş değil açıkçası. Keşke karakter ve büyü grafiklerine gösterdikleri özeni arkaplan grafiklerine de gösterselermiş.



Sonuç olarak, Final Fantasy 8 çok değişik bir CRPG. Ama, FF7'nin deli gibi satmasından cesaret alıp, PC'ye özel pek az şeyin oyuna katılmış olması suları fazlasıyla bulandırıyor. Keşke bu oyuna PC için biraz daha emek harcansaydı. Ne diyelim darısı yoldaki diğer Final Fantasy'lerin başına. (Belki inanmazsınız diye söylüyorum, ben bu yazıyı yazdığım sırada Final Fantasy 9 piyasaya çıkmaya hazır, Final Fantasy 10 bitmeye yakın, Final Fantasy 11 ise dizayn aşamasının sonlarındaydı. Hala inanamayanlar www.geocities.com/timbo254 adresine bir göz atsın)

Sinan Akkol

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Karışık pizza! İğrenç arkaplan çizimlerinden küçük dilinizi yutturacak karakter ve demo animasyonlarına kadar değişiyor.

Ses ve Müzik
Ne yazık ki berbat. MIDI müzikleri ömrünüzden bayağı alıp götürecek, kalanı da cıv-cıv ses efektleri süpürür zaten.

Oynanabilirlik
Junction sistemi oyuna derinlik katıyor; ama gereksiz yere fazla karmaşık. Yine de savaş ve bilmeceler hiçbir zaman "imkansız" değil.

Atmosfer
Fena değil, ama oyuna ısınmanız bayağı sürüyor. Şöyle 10-15 saat oynadıktan sonra hırs yapmaya başlayacaksınız.

LEVEL Notu %80

Bu oyuna Hit vermesem gözüm arkada kalırdı. Eğer Manga kültürü ilginizi çekiyorsa, muhtemelen seveceksiniz. Ama bir Baldur's Gate hayranıysanız, uzak durun.

Minimum: Pentium 266, 32 MB Bellek, 580 MB Harddisk Alanı
Önerilen: PentiumII 300, 64 MB Bellek, 580 MB Harddisk Alanı, 3D Hızlandırıcı
Grafik Desteği: Software, Direct 3D ve Glide – maksimum 640 x 480 çözünürlük
Multiplay: Yok
Extra: Yok

DRACULA RESURRECTION

1897 yılında eski, büyük bir evde bir grup yazar toplanmış, kendi aralarında muhabbet ediyorlardı.

Yapım: France Telecom Multimedia **Dağıtım:** Microids **Tür:** Adventure **Web :** www.draculagame.com

Muhabbetleri öyle koyuydu ki bir anda korkunç bir fırtınanın koptuğunu bile hissetmediler. Fırtınayı farkettiklerinde ise eve dönmek için çok geç olmuştu. Fırtına o kadar büyüktü ve o kadar uzun sürdü ki, bir kaç gün boyunca evden hiç çıkamadılar. Bu sırada yazarlardan birinin aklına ilginç bir fikir geldi ve tüm yazarlara en iyi korku öyküsünü yazmayı teklif etti. Ve böylece 1897 yılında fırtına sonucu eve hapsolan bir grup yazarın yazdıklarından, iki büyük 20 yy. korku klasiği çıktı. Bunlardan biri Marry Shelley'in Frankenstein'ıyken, diğeri Bram Stoker'ın yazdığı Dracula'ydı.

İşte şu an okuduğunuz oyun incelemesi France Telecom Multimedia'nın son şaheseri Dracula: Resurrection, Bram Stoker'ın Dracula'sının devamı niteliğinde. Öyle ki oyun tam kitabın bittiği yerden başlıyor ve muhteşem grafikleri, olağanüstü demoları, öte güzel efektleri ve kolay ve kısa bulmacalarıyla devam ediyor.

Adventure konusunda bu aralar azan Fransız milleti yine yapabileceğinin neredeyse en iyisini yapmış. Neredeyse diyorum çünkü, eşi benzeri olmayan özelliklerinin yanında bir kaç kusuru da yok değil.

Haydee, Sıcak Kana Gel!

Öncelikle demolardan bahsedeceğim. Şu kadarını söyleyeyim, hayatımda gördüğüm en güzel başlangıç demosuna sahip ve inanılmaz atmosferik. Demosuna bu kadar muhteşem kılan ise animasyonları ve yüz ifadeleri. Animasyonların hepsi 3D ve çizim olduğu belli olsa da bir filmden kesinlikle farksız (Wild Wild West'in demolarındaki yapaylık yok!). Karakterlerin yüzleri ve mimikleri ise (özellikle handaki kadın ve yaşlı adam!!) iddia ediyorum, bilgisayar oyun tarihinin gelmiş geçmiş en detaylısı, en etkileyicisi ve en güzeli. Kesinlikle çeneniz sarkacak. Benim çok fazla önem verdiğim özellik (Wild Wild West'de bulamadığım), yani karakterlerin sadece mimiklerine ve hareketlerine bakarak ne hissettiklerini anlama olayı bu oyunda fazlasıyla ön planda ki, bu bilgisayar animasyon teknolojisi bakımından sevindirici bir gelişme. Ne yazık ki demolardaki bu başarıyı grafikler için söyleyemeyeceğim. Her ne kadar kendi benzerleri içinde yine en iyilerden olsa da, nedense bu Fransız'ların yaptığı diğer tüm adventure'larda olduğu gibi bir soğukluk, bir ruhsuzluk var. Mesela ekrana baktığınızda hiç hareket etmeyen, ve sembolik bir çizimi olan karakter yanına gidip konuşmaya başladığınızda bir anda harikulade gerçekçi bir demoya dönüşüyor.



Alternatif	
Atlantis	
Sayı/Puan	Eylül 97 3/5
Lighthouse	
Sayı/Puan	Şubat 97 3/5

Grafik-demo arasındaki bu çelişki de dolayısıyla atmosferi bir güzel baltalıyor. Hatta söyleyebilirim ki, bir ya da iki ekran haricinde oyundaki ekranların hiç birinde animasyon yok. Bir çok yerde araya demolar sokmuşlar, ama tüm oyun boyunca sanki fotoğraf albümüne bakar gibi ilerliyorsunuz. Hoş gerçi insanın gözünden gösterip kare-kare ilerlenen diğer oyunlarda olduğu gibi bu oyunda da 360 derece her yöne dönmeniz ve ayrıntılı ekran incelemeniz mümkün, ama yine de ani süprizlerin ve yeterli hareketin olmaması böyle bir oyunun sağlaması gereken korku duygusunu veremiyor. Ses ve müziğe de herhangi bir şekilde laf söylememize gerek yok, çünkü bir korku oyunu için kesinlikle çok iyiler.

Gelelim, oyunun can alıcı noktasına, bulmacaların zorluğu ve oyunun uzunluğuna. Öncelikle oyun kesinlikle 2 CD için kısa bir oyun. Biz dört arkadaş oyunu yarı uyuklar bir pozisyonda 6 saatte bitirdik, ki biraz şanslıysanız daha kısa sürede de biter. Bunun nedeni belki de bulmacaların kolaylığıdır. Bariz bir şekilde diğer tüm adventure'lardan daha kolay; hatta hayatımda gördüğüm en kolay adventure. Şatodaki bir kaç yer haricinde oyunda bulduğunuz objeleri nerelerde kullanabileceğinizi hemen anlayabiliyorsunuz. Bunlara bir de abuk bir bitiş eklenince, oyun geri kalan tüm özelliklerine rağmen, biraz doyumsuz bırakıyor insanı, belki de tadı damağında bırakıyor desem daha doğru olur.

Sonuç itibariyle, adventure konusunda ister profesyonel olun, ister hiç adventure oynamamış olun, bu oyunu mutlaka bir görün, oynayın. Yaşasın Fransız Adventure Yapımcı Şirketler Koruma Derneği!

Not: Oyunu bitirmemizdeki yardımlarından dolayı biricik dostlarımız vampir manyağı Doruk'a, ve şebek Selim'e teşekkürlerimizi ve şükranlarımızı sunarız.



Gökhan & Batu

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Demolar ve animasyonları türünün kesinlikle en iyisi. Grafikler de epey güzel, ama biraz donuk ve hareketsiz.

Ses ve Müzik

Kusursuz. Özellikle dergide sabahlarken oynarsanız, hafiften "yusuf" nidaları yükselebiliyor.

Oynanabilirlik

Çok kolay bulmacaları var ve bir objeyi ekranda görecek kadar iyi gözleriniz varsa, oyunu bitirmekte hiç zorluk çekmezsiniz.

Atmosfer

Bir korku klasiğinde olması gereken ani süprizlerin, iniş-çıkışların bulunmaması atmosferi baltalıyor.

LEVEL Notu %80

Her şeye rağmen piyasadaki en iyi adventure'lardan biri, alın oynayın, korkun. Bram Stoker'ın klasiğine yakışır bir devam.

Minimum: Pentium 166, 32 MB Bellek, 4 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium 200, 64 MB bellek, 8 hızlı CDRom

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği : 3D hızlandırıcı

Extra: Yok

TEST DRIVE 6

Efsane oyun bir kez daha, yeniden karşınızda. Bu sefer sadece aklınızı değil aynı zamanda paranızı da kullanmak zorundasınız.

Yapım: Pitbull Syndicate **Dağıtım:** Infogrames **Tür:** Yarış **Web:** www.td6.com





Eski PC kullanıcılarına oynadıkları ilk araba oyunu veya oynarken en fazla zevk aldıkları araba oyunu sorulduğu zaman alınan cevap büyük bir ihtimalle "Hani tek disketlik bir oyun vardı. Adı da sanırım Test Drive'dı" olacaktır. İşte Accolade'in piyasaya çıkardığı bu oyun PC tarihinde efsane olmaya en yakın oyunlardan biridir. Zaten en çok sürüme sahip araba yarışı rekorunu da çoktan kırmış durumda. Oyunun geçen zaman içinde nereden nereye geldiğini daha iyi anlatabilmek için hiç bir numaraya sahip olmayan Test Drive'ı biraz hatırlatmak isterim. Oyunda bulunan iki arabadan birini seçerek, Ferrari F40 ve Porsche 911, oyuna başlıyor ve normal akışına devam eden trafik arasında bir yandan yarışıp diğer yandan da polisten kaçmanız gerekiyordu. Ve tabii ki oyun gerek zamanın çok daha ötesinde bir grafik performans sunuyordu.

Neyse efendim aradan geçen uzun zaman sonrasında geçen ay içerisinde de Test Drive 6 piyasa sunuldu ve bence bir sıkışıklık içinde bulunan araba yarışçılarını da bu dertten kurtardı. Şimdi de bu oyun tarihinin belki de en karizmatik ve çekici ismine sahip olan oyunun bu bölümünde karşımıza çıkacak yeniliklere ve sunduğu özelliklere göz atalım. Dodge, Ford, Jaguar de aralarında olmak üzere toplam 15 firma'nın en hızlı modellerinden oluşan hepsi lisanslı toplam 40 arabayı kullanarak toplam 30 ayrı mekanda yarışabilirsiniz. Bu mekanların en büyük özellikleri ise dünya üzerinde varolan gerçek yerler (Londra, Paris, Roma, New York, Mısır, İngiltere...) olması. Gerçi 30 sayısına bazı pistlerin tersten de yarışabilmesi ile ulaşılmış ama olsun. Yine de oldukça yüksek bir sayı. Yarış pistlerinin gerçek mekanlardan oluşuyor olması haricinde bir diğer özellikleri ise Branching Technology olarak tanımlanan teknik sayesinde tek bir rota üzerinde sabit kalmadan farklı rotalar ve kestirmelerin de kullanılabilmesi.

Var Mısın, Parasına Yarışmaya ?

Oyun aslında tamamen para üzerine kurulu. Oyunda 40000 kredi ile başlıyor ve ilk olarak paranızın içinde bulunduğu para dilimine ait Class 1 arabalarından birini satın almanız gerekiyor. Bence başlangıç için sadece bu sınıf içinde bulunan Dodge Charger veya Ford Mustang ideal arabalar. Daha sonra arabanızla 3 (Single Race, Tournament, Challenges) yarış türünden birine girebilir ve büyük paralar kazanabilirsiniz. Tabii ki rakipleriniz ve girebileceğiniz yarışlar da arabanızın bulunduğu sınıf içinden seçiliyor. Bunun haricinde dördüncü bir tür olan Cop Chase'de şehrin sokaklarında yarışan arabaları durdurup ceza kesmeniz gerekiyor. Bu yarışlarda kazandığınız paraya göre arabanızı Upgrade (motor, fren, lastik ve suspensiyon) edebilir veya para biriktirip yeni bir araba alabilirsiniz. Bu oyundaki en pahalı araba sie 1000000 değerinde olan Toyota GT One. Oyunu çok daha zevkli hale getiren paralı yarışlar ve polisler haricinde yoğunluk derecesi ayarlanabilen trafik de oyunun atmosferini tamamlayıcı bir etken.



Oyun Test Drive 5 grafik motorunun daha geliştirilmiş, yani kısaca hataları giderilmiş modeli. Ama oyunda halen büyük sayılabilecek grafiksel hatalar mevcut. Mesela arabalar sokak lambalarının direklerinden veya kaza yapmış arabaların içinden geçebiliyor. Fizik modeli de gözden geçirilmiş olan oyundaki her araba karakteristik bir sürüşe sahip ve upgradelerin etki derecesi de arabadan arabaya fark gösterebiliyor. Ama kaza sonrasında arabada fiziksel bir hasarın meydana gelmemesi ve sürüşün etkilenmemesi ise oyunun Arcade ruhunu koruduğunun en açık belirtisi. Yol kenarsında bulunan masa, kutu vs gibi kırılabilir nesneler ise oyuncunun şiddet duygularını okşuyor. Upgrade sırasında teknik (mesela karbüratörü değiştir vs) terimlerin kullanılmaması ilk başta sıkıcı gibi görünse de aslında sizi bir çok dertten kurtarıyor. Oyunun AI'si ise oldukça yüksek. Üç ayrı zorluk derecesine sahip oyunda rakipleriniz ve polis size göz açtırmazken, trafikteki diğer arabalar ise çevresinde olup bitenlere karşı uyanık ve tepki verebiliyorlar (yolunuzdan çekiliyor, sağa sola kaçıyor vs). 3D ses desteğine sahip olan oyundaki ses efektleri ise yüksek kalitede. Eski Amerikan arabalarının motor sesleri yüreğinizi hoplatırken, yeni arabalar uçak hissi uyandırıyorlar. Ve tabii ki oyunun en zevkli noktalarından biri kaliteli gruplardan seçilen kaliteli parçalar. Oyunun Intro'sunun da Fear Factor'nin Cars isimli parçasının klibi olması bir başka güzellik.





Test Driver 6 hem Test Drive serisinin eski müdavimleri hem de monoton araba yarışlarından sıkılanlar için yepyeni bir soluk olacak.

Phantom

Alternatif

Oyun	Sayı/Puan
Test Drive 5	Nisan 99 7/10
Need for Speed Road Challenge	Ağustos 99 9/10

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Halen grafik hataları mevcut olmasına rağmen yüksek kaliteli görüntü elde ediliyor. Bu kadar kusur kadı kızında da olur.

Ses ve Müzik

3D ses desteği ile yüksek kaliteli ses efektleri elde edilmiş. Ayrıyetten oyunun müzikleri de süper.

Oynanabilirlik

Kredi üzerine kurulu olan oyunda ancak arabanızın sınıfına uyan yarışlara katılabilirsiniz. Yapay zekanın da hakkını vermek lazım.

Atmosfer

Ensenizde nefesini hissettiğiniz bir polis, geçmek için uğraşan rakipler ve çevreden etkilenen trafik ile söylenebilecek kötü bir şey yok.

LEVEL Notu %74

Oyun tüm özellikleri ile araba yarışından beklenebilecek her şeyi sunuyor. Daha ne istiyorsunuz!

Minimum: Pentium 233, 32 MB Bellek, 230 MB Harddisk Alanı

Önerilen: Pentium II 300, 64 MB Bellek, 340 MB Harddisk Alanı, 3D Ekran Kartı

Grafik Desteği: Direct 3D, Software

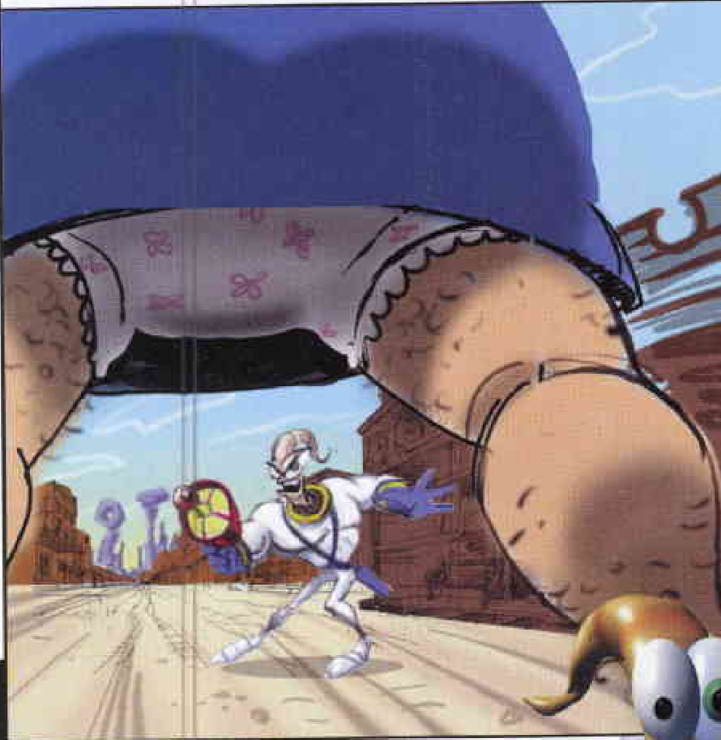
Multiplay: Var

Extra: EAX

EARTHWORM JIM 3D

Sayın izleyiciler... Bugün Kartal Savcılığında bir platform oyunu yüzünden az daha arbede çıkıyordu.

Yapım: Virgin Interactive **Dağıtım:** Interplay **Tür:** 3D Platform **Web:** www.ewj3d.com



Avukat: İtiraz ediyorum hakim bey, oyun savcının bahsettiği kadar laubali değil! Tamam, bazı yerlerde oyunun ciddiyetten koptuğunu söyleyebiliriz belki, ama her şey kesinlikle sululuk sınırının altında. Ayrıca biraz olsun oyuna espri ve komik hareketler eklemek hem oyuncuya hoşça vakit geçirtir, hem de oyuna çabuk ısınmasını sağlar.

Hakim: Hmm, mantıklı, siz devam edin savcı.

Savcı: Peki, Hakim bey. Demin de dediğim gibi oyunun özellikle grafikleri günümüz teknolojisinin altında. Oyunumuz 1600X1200'ü bile desteklemesine rağmen günümüz klasiklerinden şöyle bir Drakula'ya, Final Fantasy VIII'e, ya da Quake3'e baktığımızda aradaki farkı daha net görebiliriz. Belki grafiklerin net ve pürüzsüz olmasına bir şey diyemeyiz, ama sorarım size Hakim Bey, neredeyse Mars'a ayak basacak teknolojiyi geliştirdiğimiz şu günlerde 32 MB Ultra TNT2'lerimiz daha detaylı grafikleri hak etmiyor mu?

Hakim: Sanırım haklı olabilirsiniz savcı bey, ama önce avukatın savunmasını dinleyelim.

Eeee....

Abukat: Sevgili Hakim Bey ve Jüri Kurulu, bu konuda maalesef sevgili savcıya hak vermek zorundayım. Tamam, bir sürü 3D efekti kullanılmadığı, detaylara çılgıncasına özenilmediği doğru; ama savcının gözünden kaçan çok önemli bir ayrıntı var. Dikkat ettiyseniz, verdiği örnekler adventure ve FPS dünyasının son örnekleri ve grafiklerin en önemli rol oynadığı oyunlar.

Savcı: Hayır! İtiraz edi..

Hakim: İtirazınız kabul edilmedi, siz devam edin avukat bey..

Hububat: Teşekkür ederim hakim bey. Az önce savcının dediklerine dikkatinizi çekmek istiyorum. Oyunun muhteşem bir grafik dizaynının olmadığını kabul ettim, ancak günümüzde herkes savcı kadar zengin değil ve bir ekran kartına verecek 200 doları yok. Bunları da düşünen sevgili yapımcı firma Interplay, oyunu her hangi bir 3D karta sahip Pentium 133'te çalışacak şekilde dizayn etmiştir. Hatta 3D ekran kartı kullanılmayan p166'da bile oyunu oynamak mümkün olacaktır. Hal böyle olunca, siz de takdir edersiniz ki oyunumuz görsel bir sanat eserinden çok, eğlencelik bir platform olacaktır, ki zaten platformların ana işlevi de budur zaten: eğlendirmek!

Hakim: Bu konuda ne söylemek istersiniz savcı bey?

Savcı: Hakim Beyciim, grafikler konusunda söylenmesi gerekenleri söyledim, karar sizin takdirinize kalmış, eğer teknoloji olanaklarının kapitalizmin ayakları altında tuzla buz olmasına göz yumuyorsanız, sizin tercihiniz. Bunun yanında avukat bazı konularda çok haklı. Özellikle de platformların eğlendirmek üzerine kurulu olduğu kounusunda. Ama maalesef ki oyunumuz bu konuda da tam bir fiyasko. Bakın sevgili mahkeme heyeti, her aklı başında insanın düşünebileceği üzeri, bir oyunun eğlenceli olması için her şeyden önce kolay bir oynanabilirliğe sahip olması gerekir. Peki, bizim oyunumuzun oynanabilirliğine ne demeli? Şu yaşıma kadar gördüğüm en kötü kamera açılarına sahip. Bu konuda izin verirseniz saygın oyun dergisi LEVEL'ın yazarlarından Batu'yu şahit olarak çağırmak istiyorum.

Derler ki Batu, Kartal Savcılığında On Şahit Gücündedir...

Batu: ...ve gerçeği, sadece gerçeği söyleyeceğime dair, tüm yazı işleri müdürlerinin ruhları üzerine yemin ederim... Pek sayın Hakim Bey, savcının da dediği üzere bu kamera açıları gerçekten tam bir fiyasko. Ben bizzat oyunu oynamış bir insan olarak söyleyebilirim ki, kimi yerler-







Alternatif	
Gex 3D	
Sayı/Puan	Eylül 98 7/10
Pandemonium	
Sayı/Puan	Ağustos 97 4.5/5

de önümde ne olduğunu, kimi yerlerde de kendimin nerede olduğunu göremiyordum. Bazı yerlerde görmek istediğimin o kadar zıttını görüyordum ki, monitöre kafa atasım geldi.

Lavamat: Şiddetle kınıyor ve itiraz ediyorum Hakim Bey! Bu kesinlikle bir çok gerçeğin göz ardı edildiği bir suçlamadır! Söz konusu kamera açısı bir çok klavye tuşuyla zenginleştirilmiş ve kullanıcıya istediği yerden bakma imkanı sağlanmıştır. Bu kadar da olmaz!

Hakim: Buna ne diyeceksiniz, yazar-şahit Batu Bey?

Batu: Efendim, her ne kadar avukat beyin dedikleri doğru olsa da, bu klavyeden kamera açısı ayarlama ışı oyunun akıcılığını allak bullak etmenin yanında oyuncuya da ayrı bir sıkıntı veriyor. Oyun mu oynıycam, oyunun görünüşünü mü ayarlıycam diye isyan eden oyuncu, bir süre sonra bundan bıkıp yapımcı firmadaki çalışanlarının ailelerini anmaktadır. Halbuki, gerçek bir oyunda görünüş bilgisayar tarafından optimize edilmeli ve en iyi bakış açısı oyuncuya sunulmalıdır.

Hacamat: Dikkatinizi çekerim Hakim Bey, oyuna hakaret ediyor. Oyuna gerçek değil dedi.

Batu: Hayır, bunu sadece "ideal , gerçekten eğlenceli" anlamında söyledim.

Menemen: (üh yani I-BLX) Bakın Hakim Bey, şimdi de beni, anlamamakla suçluyor, şahitin tanıklığının iptalini istiyorum!

Hakim: Lütfen, çamur yapmayalım avukat, tanıklık geçerlidir, gidebilirsiniz şahit Batu bey, devam edebilirsiniz savcı.

Savcı: İyi bir oynanabilirliğe sahip oyunda kamera açısından başka, tuş kontrolü de yeterince kolay olmalıdır. Halbuki analog joyistikle oynanması için yapıldığı her halinden belli olan Earthworm 'de ufacık bir tuşa basma bile gereksiz derecede çok dönüşe neden olacaktır. Bu özellikle de Egg Gun adlı yumurta atan silahla nişan almaya çalışınca ortaya çıkacaktır. Oyunun otomatik nişan alma seçeneğinin olmadığı da düşünülürse, oyuncunun ne kadar zorlanacağı sap gibi ortaya çıkar.

Hakim: Bu konuda avukatın söylemek istediği bir şey var mı?

Armut: Yok efendim.

Hakim: Devam edin savcı.

Sensin Savcı...

Savcı: Oyunun teknik kısmıyla uğraşmasak bile, oyunun içeriğine baktığımızda'da, bir sürü abukluk göreceğiz. En basitinden konuyu ele alalım. Soranm Hakım Bey, sız hiç bir inek tarafından kendi beynine hapsedilmiş kurtçuk gördünüz mü? Yok amaç bilyeler şeklindeki kendi zekasını tekrar toplamakmış da, eski süper kahraman dönemlerine geri dönmesini sağlamakmış. Bunlar, saçma ve hastalıklı düşüncelerdir hakim bey, toplumu kaosa sürüklemekten başka bir işe yaramazlar.

Ortanca Kardeş: Hayır, hakim bey. Öncelikle az önce söyledikleri bir çok oyuncağının, hatta televizyon programlarının yapıldığı dev bir sektör olan Earthworm piyasasına düpedüz hakarettir, geri alınmasını talip ediyorum.

Hakim: Kabul edildi, devam edin.

Eşşeğin Kulağındaki Su: Ayrıca, eğer Matrix, Dövüş Kulübü, 6. His gibi film piyasasının bu yılki klasiklerine baktığımızda, hayalgücünün son zerresine kadar kullanıldığını görürüz. Bu koşullarda, oyunumuzun konusuna saçma yerine en fazla komik, eğlenceli demeyi uygun bulurken, aksini düşünen geri kalmış zihniyetleri de şiddetle kınarım.

Hakim: Bu da kabul edildi. Son olarak söylemek istediğiniz bir şey var mı? Savcı? Avukat?

Savcı: Evet efendim, oyunda inanılmaz bir demo kısırlığı var. Hatta benim oynadığım yere kadar bir tane bile yok diyebilirim!

Hadarın Son Safhası: Benim de eklemek istediğim bir şey var, teknik özellikleri savcı bey geçiştirmeye çalışırken, nedense hiç ses ve müzik üzerinde durmadı. Eğer dikkatli dinlenirse, rock'n roll'dan jazz'a kadar, Country'den Hip-Hop'a kadar benzerlerinin aksine bir çok müzik türüyle bezendiğini görürüz. Tüm bunları bir kenara bıraktığımızda da, müziklerin oyundaki Action'la ne kadar uyumlu olduğunu, efektlerin de ne kadar tatminkar olduğunu görürüz.

Hakim: Pekala beyler. Mahkeme heyeti iddialarınızı dinledi. Son karardan önce 5 dakika ara veriyoruz.

Mahkeme Heyetinin Kendi İçinde Konuşmaları

Heyetçi 1: Aranızda bir şey anlayan var mı?

Heyetçi 2: Ya, kaç kere dedim şu hukuğa, bilgisayar dersi koysunlar diye, işte şimdi ayvayı yedik.

Heyetçi 3: Üzülmeyin millet, benim oğlan LEVEL diye bir dergi istemişti de, gelirken almıştım. Bakın onda da bu ay açıklaması varmış, hele bir bakalım oyun hakkındaki yorumlarına, ona göre de karar veririz...

(haşır, huşur)

Heyet Parantezinde Bütün Kişiler: Amal Amal Bu....!!!!!

Gökhan & Batu



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Kamera açıları, çözünürlük, renkler daha iyi olmalıydı. Yine de kötü değil. En azından temiz grafiklere sahip.

Ses ve Müzik

Müzikler güzel ve çeşitli, efektler de tatmin edici boyutta. Hip hop, blues, rock, kulaklarınız bayram edecek.

Oynanabilirlik

Zor! Kamera açıları çok kötü; ayrıca bazı yerleri tuşlarla oynamak ortalama bir oyuncuyu zorlar, analog joystik lazım.

Atmosfer

Demoların eksikliği hissediliyor, ama süper kurtçuğunuzun espri anlayışı ve komikliği hoşunuza gidecektir.

LEVEL Notu %70

Earthworm fanları kesinlikle daha çok beğenecek, ama daha önce Earthworm'un ismini bile duymadıysanız, piyasada oynanacak kesinlikle daha iyi oyunlar var.

Minimum: Pentium 166, 16 MB Bellek, 60 MB Sabit Disk

Önerilen: PentiumII 333, 32 MB Bellek, 80 MB Sabit Disk

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: Direct 3D ve Software – 800 * 600 çözünürlük

Extra: Yok



WILD WILD WEST: THE STEEL ASSASSIN

Vahşi batı hiç bu kadar vahşi, mahmuzlar hiç bu kadar parlak olmamıştı! İnanın!

Yapım: SouthPeak Interactive **Dağıtım:** Southpeak Interactive **Tür:** Action -Adventure **Web:** www.southpeak.com



Jim West. Gerçek bir silah uzmanı. Tüm altıpatlarları kolunun bir uzantısı gibi kullanabilmesinin yanı sıra zenci ve çok çevik. Ayrıca tüm kadınlar ona hasta. Artemus Gordon. Her türlü abuk ve subuk icatın patent sahibi. Silahlardan nefret eder. Sadece mekanik aletler kullanarak, günümüz teknolojisini bile folloş etmesinin yanında beyaz ve sıçrayamaz. O da bilime hasta. İşte bu muhteşem ajanlar, hayatlarının en zor görevlerinde biraraya gelip Amerika Başkanı'nın sonunu hazırladığını iddia eden kişilerin cücüğünü durmeye karar verirler. Bu zorlu görev boyunca, onlara yardım etmeyi kabul edecek kadar zeki ve çevik ve cesur ve yetenekli ve yakışıklı olduğunuzu düşünüyorsanız, haydi o zaman, ekran başınaaaa!!"

Diye bir intro yapmak istemezdim, ama saat gecenin bilmem kaçı ve zaten gecikmiş olduğum yazılarımı bir gün daha yazmamamın Sinan'ın sinir katsayısı ile olan ilişkilerinden hiç hoş sonuçlar çıkmayacağını düşündüğümden çok acilen SouthPeak'in son oyunu Wild Wild West'i açıklamaya giriyorum, kemerleri bağlayın.

Silahlar ve...

Şu ana kadar filmleri taklit eden oyunların pek başarılı olmadığı kesin bir gerçek. Kim bilir, belki bu , yapımcıların filme bağlı olcam diye yaratıcılıktan uzaklaşmalarındandır, belki de filmin ününe güvenip oyunun yapımına yeterince özen gösterilmemesindendir. Ama bildiğim bir şey varsa Wild Wild West şeytanın bacağını kıracak gibi.

Her şeyden önce, bir çok oyundan farklı bir türü var. Kimi yerde normal bir adventure çözer gibi uğraşırken, kimi yerde de silahları konuşturacak, vurulmamak için en hızlı manevralarınızı yapacaksınız. Yani karşınızdaki aslında aksiyon sahneleriyle süslenmiş bir adventure. Diğer adventure'lardan farklı ve belki de esas eğlenceli yanı oyunun iki ayrı karakteri için ayrı ayrı hikayeleri olması. Eğer Jim West'i seçerseniz, oyuna bir barda başlayacaksanız, ve araştırmalarınız boyunca tabancanız da susmayacak. Yok eğer Gordon'u oynarsanız araştırmalarınıza bir limanda başlayacak, Gordon'un her türlü bilimsel oyuncağıyla oynayacaksınız. Ve böylece her karakter için yazılmış 4'er hikayeyi bitirecek ve en sonda ikisinin de yer aldığı final bölümünü oynayacaksınız (gerçi bu bölümde de yapılacak çok bir şey yok, çoğu demo). O yüzden iki ayrı oyun oynuyor gibisiniz. Karşınıza çıkan karakterlerden, sorunları çözerken başvurduğunuz yollara karşı her şey farklı olacak. Gerçi problemlere Jim daha çok silah tutan kolundaki kas lif sayısıyla, Artemus da beyin kıvrımlarındaki elektriğin hızıyla çözüm getiriyor, ama getirene kadar da canı çıkıyor; çünkü oyunun adventure kısmı epey zor. Sierra'nın klasik adventure'larına benzer bir yapısı var. Yani adamınızı dışarıdan görüyorsunuz, ekran ekran oynuyorsunuz, ekranına göre kamera açısı değişiyor ve bulduğunuz objeleri bulduğunuz tüm deliklerde deneme-yanılma metodunu kullanarak deniyorsunuz. Hoş, bu tip adventurelar zevklidir, ama eğer doğru deliği bulamazsanız, oyundan çok kolay sıkılırsınız. Nitekim de bu oyunda da daha en başta sıkılıp çıkma ihtimaliniz var (gerçi Options, bölümünden adventure'ın zorluk ayarını yapabilir, buna göre gerekli yerlerde ipuçları alabilirsiniz. (Kişisel not:) Ama burada en açık şekilde beyan ediyorum ki, turn-tabanlı stratejiler hariç tüm oyunlardaki tüm zorluk ayarlarına şiddetli karşıyım. Bir oyunu iki kişi bitirdiğinde eşit şartlarda bitirmiş olmalılar, Red Alert'i Mediumda bitirenle Hard'da bitiren aynı kefeye konulmaması gerektiği gibi, WWW'i ipuçlarıyla bitirdiğini iddia eden bir vatandaşın da kesinlikle övünmeye hakkı yok-tur! O yüzden firmalar oyunlarını her zaman en kolaydan zora gi-







den bir yapıda yapmalı ve bu konuda oyuncuya kesinlikle bir seçme hakkı tanımamalıdır). Üstelik bazı yerlerde, adventure zorluğu saçma sapan bir noktaya geliyor ki, ufacık bir işlem için bile (mesela bir lambayı yakmak) bir dolu iş yapmanız gerekiyor. Tamam, tabii ki buna yapımcı firma karar verebilir bir tek ama, eğer adventure oynuyorsanız ve o iş için bir saatten fazla harcadıysanız, sonuç sadece o lambayı yakmak olmamalı. Belki küçük bir ayrıntı, ama daha motive edici ödüller, oyundan kolay sıkılmanızı engeller.

... güller

Oyun bir veya iki sene önce görseymişim etkilenebileceğim 3D bir demoyla açılıyor. Kötü değil kesinlikle, ama bu demonun günümüzde, özellikle de Dracula'nınkini gördükten sonra beni her hangı bir şekilde yerimden sıçratma şansı yok. Yani iyi güzel, uğraşmışın da, nerede Dracula, nerede WWW. Özellikle de artık söylediği kelimelere göre dudaklarını oynatan karakterlere sahip oyunların yapıldığı günümüzde, tahta kuklalar gibi sadece kolları bacakları en gerçekçi şekilde oynatmak yetmiyor! Daha fazlasını istiyoruz! Trende konuşurken, pencereden gelen rüzgar Gordon'un saçını dağıtmalı, gülerken Jim'in çürük dişlerini görmeliyiz; eğer korkuyarlarsa, mutlularsa, ya da kızgınlıktan köpürüyorlarsa bunları sadece kaşlarından okuyabilmeliyiz! Yaşasın realizm, kahrolsun materyalism (ne?)! (bi dakka, gaza geldim, pardon)

Demodan sonra oyuna geçtiğinizde kullandığınız karakterlerin de 3D olduğunu, ama arka planların tamamen 2D render edildiğini göreceksiniz. Bu makinenizi daha fazla zorlamaması ve gideceğiniz mekanların ayrıntılı olması açısından iyi (özellikle oyuna başladığınız ve her bölümden sonra gideceğiniz başkanın özel yapım treni "The Wanderer" çok şahane çizilmiş, epey ayrıntılı ve güzel). Tüm bunların üzerine karakterlerin animasyonları da gerçekçi ve benim bu tip oyunlarda en çok korktuğum 2D-3D uyumsuzluğu göze batmıyor.



Ses olarak oyundan her hangi bir şikayetim yok. Seslendirmeler, neredeyse filmdeki seslerle aynı. Efektler ise oyun için yeterli (zaten farkındaysanız, artık piyasaya sesle ilgili en ufak bir sorunu olan oyun gelmiyor, hemen hepsi oyun için en uygun sese sahip oluyor). Müzik ise eski kovboy filmlerinde olan stil, yani yaptıklarınıza ve tehlikeli sahnelere göre temposu ve ruhu değişen bir müzik (ki buna da Direct-Music teknolojisi deniyor, öğrenin). Kısacası, sesten yana bir şikayetiniz olmaz, garanti veriyorum.

Sonuç itibariyle WWW, ekran ekran oynanan adventure yapısı ve aralardaki silah mücadeleleriyle, eski batıyı seven ya da hep kovboylar arasında bir dedektifi (aslında iki) yönetmek isteyen herkesi kendisine çeker. Eğlenceli bir yapısı var, ama bazı yerlerde tıkanabilirsiniz ve bu da canınızı sıkabilir. Bu yüzden siz en iyisi, oyunu alıp oynayın ve takılıp bize tam açıklamasını yazmamız için ısrar edin. Tabii bu sırada,

Altıpatlarınızı kuru, kalbinizi dolu tutun.

Gökhan & Batu

Alternatif

Men in Black	
Sayı/Puan	Şubat 98 3/5
Queen: The Eye	
Sayı/Puan	Mart 97 4/5



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Grafikleri güzel. Arkaplanın 3D, karakterlerin 3D olması herhangi bir karışıklığa yol açmamış.

Ses ve Müzik

Pek fazla söyleyecek bir şey yok. Müziklerin ortama göre değişmesi güzel. Efektler de iyi

Oynanabilirlik

Oyuna çok hızlı bir şekilde alışabilirsiniz, ama bulmacaları çözerken bir çok yerde zorlanacaksınız, hatta pes edeceksiniz.

Atmosfer

Hemen saran ve hemen sıkan bir yapısı var. Biraz sabırlı olanlar için epey eğlenceli gelecektir.

LEVEL Notu %80

Oldukça sıkı bir action adventure. Men in Black'in yapımcıları, ilk oyunlarından çok daha iyi bir iş çıkartmışlar. Filminden bile keyifli.

Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 200 MB Sabit Disk Alanı

Önerilen: Pentium II-266, 48 MB Bellek, 400 MB sabit disk, 8 MB 3D Ekran Kartı

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: Direct 3D ve Software – Maksimum 800 x 600 çözünürlük

Extra: Yok

WHEEL OF TIME

Büyüler, orclar ve diğerleriyle bezenmiş fantastik bir FPS istemiştiniz, değil mi?

Yapımcı Firma: EA Sports **Dağıtım: GT Interactive** **Web: www.wheeloftime.com**





Doom ile başlayan FPS çılgınlığı bugün bile devam ediyor. Bu alanda ekmek olduğunu çoktan anlayan oyun firmaları yeni bir şeyler eklemeden eski kalıpları süsleyip püsleyerek piyasaya sürüyor. Al-lah'tan birkaç yıl önce olduğu gibi ortalık birbirinden iğrenç FPS'lerle kaynamıyor. Bu türden çıkan neredeyse her yeni oyun içerik olarak fazla bir yenilik içermese bile grafik ve oynanabilirlik açısından verilen parayı hak ediyor. Wheel of Time ise ilginç konusu ve kullandığı son model Unreal motoruyla diğerlerinden ayrılmakta.



Oyunun senaryosu aynı addaki bir fantastik roman dizisinden alınmış. Duyduğuma göre piyasada her biri aşağı yukarı bin sayfa tutan, sekiz tane Wheel Of Time kitabı varmış, kalan ikisi de yoldaymış. Adam üşenmemiş yazmış ama ben okumaya üşenirim gibi klasik bir Türk tepkisi verdikten sonra merak ettim araştırdım, dizi oldukça iyi eleştiriler almış. Ortada kadın büyücülerden oluşan bir birlik var (erkek olanları bir zamanlar delirmiş ama bu bir büyücü için hiç bir zaman sorun olmamıştır). Siz de doğal olarak genç bir hatun büyücüyü yönetiyorsunuz. Aklınıza hemen Lara gibi yarı çıplak (başımıza daş yağacak töbe töbe) oradan oraya atlayan bir fıstık gelmesin. Bizimki kulesinde hanım hanımcık oturmuş koca bulma, basiret bağlama türünden büyüler geliştirirken, birliğinin merkezi olan White Tower bir katil tarafından basılıyor ve birkaç kızkardeşi öldürülüyor. Sonuçta birliğin kokonaları Eleyna'yı katili bulup haklamaya yolluyorlar. Üzülmeyin her genç kızın başına gelebilir, ayrıca o kadar da savunmasız değilsiniz, çevrede bulacağınız kırk kadar tılsımı kullanarak size laf atan Trolloc'ları atalarının yanına postalayabilirsiniz.

Oyun sağlam bir senaryo çevresinde gelişiyor, belki de bu Wheel Of Time'ın en güçlü yanı. Tabii ki düşmanlarınız Dark One'ın (her fantazi dünyasına bir tane gerek) kulları. Bu Dark One çağlar önce ruhsal enerjiden oluşan bir hapishaneye kapatılmış şeytani bir varlık. Müritleri hücresini var eden mühürleri ele geçirip onu özgür bırakmak istiyorlar ve bu da dünyanın sonu demek oluyor falan filan.



Ter'angrael?

Senaryo kitaplardakiyle paralel değil ama çevre, kentler kısacası dünya ve olayların arka planı diziden alınma, böylece öykü baştan sıkı bir alt yapı üzerine inşa edilebilmiş. Şimdi insan düşünüyor, madem elinin altında böyle geniş bir materyal var niye RPG falan yapmazsın da gidip FPS yaparsın? Bazıları Wheel Of Time'ın da bir çeşit RPG olduğunu öne sürebilirler, ancak oynanış biçimi olarak oyun fazlasıyla FPS yapısına sahip. Zaten oradan buradan araklama özellikler kullanarak kökenini inkar etmeye de çalışmıyor. Bu yönüyle Here





Alternatif

Heretic 2	
Sayı/Puan	*Şubat 99 10/10*
Hexen 2	
Sayı/Puan	*Kasım 97 5/5*

tic (nam-ı diğer heteric), Hexen gibi örneklerle kıyaslanabilir. Sağda solda dolaşıp büyülerinizle garip yaratıkları öldürüyor bu arada bazı bilmeceleri çözüyorsunuz. Oyunda yakın dövüş yok, yalnızca büyüleri, daha doğrusu Ter'angrael'lerinizi (böyle yazılıyordu sanırım) kullanıyorsunuz. Bu Ter'angrael'ler çeşitli büyüler içeren tılsımlar ve genellikle FPS'lerdeki silahlar gibi iş görüyorlar. Tüm büyüleriniz saldırı amaçlı değil, düşmanlarınızdan korunmaya ya da saldırıları geri yansıtmaya



yarayan tılsımlar da var. Örneğin bir büyü sizi bir kaç metre öteye ışınlayarak kapalı kapıları aşmanızı sağlayor. En basiti olan Air Pulse dışındakiler belli bir sayıda atış yapma olanağına sahip. Yerde bulacağınız (evet hayırseverin teki onları sizin için bırakmış) yeni Ter'angrael'lerle biten büyülerinizi yenileyebilirsiniz. Toplayacağınız şifalı otlar ise sağlığınızı arttırmaya yarar. Chain Lightning duvardan sekiyor ve Fireball çarptığı yerin yakın çevresini de etkiliyebiliyor, deprem yaratan bir büyü bile var. Çevrede gizli tuzaklar olabılıyor bu yüzden her zaman dikkatli olun. Güçlü büyülerin hedeflerine ulaşması daha uzun sürüyor. Genelde aynı anda çok fazla sayıda düşmanla karşılaşmıyorsunuz. Oyunun eksi yönlerinden biri yaratık çeşidının büyülerin tersine sınırlı olması. En sık karşılaşacağınız canavar boynuzlu, domuz türevi Trolloc'lar. Bölüm sonlarında çıkan özel canavarlara dikkat edin. Yapay zeka mükemmel değilse de idare eder. En azından düşmanlar saldırılardan kaçmayı ve siz kaçmaya çalıştığınızda kovalayıp takip etmeyi becerebiliyorlar. Bazen büyülerin çeşitli etkileri olmasının sayesinde basit taktikler geliştirebiliyorsunuz.

Kapılar ve Duvarlar

Wheel Of Time'ın mekanları oldukça geniş, terkedilmiş kentler, gotik yapılar, küflü mağaralar gibi pek çok yer var. Hem kapalı yerlerde klostrofobi yaşıyor hem de açık alanlarda düşman peşinde koşabiliyorsunuz. Mimari tasarımlara özen gösterildiği her halinden belli oluyor. Unreal motorunun bu görsel zenginlikte katkısı büyük. Zaten bu motorun mimari yapıları çok iyi gösterebilme gibi bir özelliği var. Dinamik ışıklandırma, yansımalar ve özellikle de su yüzeyindeki dalgalanma gibi efektler çok gerçekçi ve güzel görünüyor. Tek sorun karakterlere ve canavarlara aynı dikkatin harcanmamış olması. Karakter tasarımında az çokgen kullanılmış, ayrıca karakter animasyonları da hiç gerçekçi görünmüyor. Sonuçta oyunu geniş ve çok iyi tasarlanmış mekanlar kurtarıyor denebilir. Kullanılan dokular oldukça ayrıntılı ve gerçekçi. Level tasarımının da oldukça iyi olduğunu eklemeliyim. Unreal motoru sayesinde orta düzey bir sistemde bile, bu kusursuza yakın çevre yapısını oldukça iyi bir hızda görüntüleyebiliyorsunuz. Yalnız motorun tanımadığı az kullanılan bir üç boyutlu hızlandırıcı karta sahipseniz, Direct3D modunda çok düşük bir performansla karşılaşabilirsiniz. Ben çoğu oyunda çuvallayan Savage3D'mle bile, motorun desteklediği S3Metal sürücüsü sayesinde çok iyi bir sonuç elde ettim. Sesler oyunun atmosferini çok güzel tamamlıyorlar, müzikler de kelt ezgileri taşıyor ve oldukça iyi.



Ne Dersin Usta?

İlerleyen bölümlerde terk edilmiş kentte katili kovalayıp bulduktan sonra, White Tower'a saldıran düşmanları tek başınıza durdurmanız gerekiyor ve senaryo giderek ilginçleşerek gelişiyor. Wheel of Time'da tek kişi oynayabileceğiniz 13 tane bölüm var. Ama sanırım bu oyunun gerçek zevkine multiplayer oynarken varılır. En nefret ettiğiniz arkadaşlarınızı toplayıp büyüler ve karşı-büyülerle bir büyücü düellosuna girişebilirsiniz. Oldukça iyi bir oyun olmasına karşın ufak tefek eksikleri var. En iyi yönleri senaryosu, atmosferi ve mekan tasarımlarının güzelliği. Eksik tarafları ise karakter tasarımı ve animasyonları. Bir de artık çok sıradanlaşmış bir FPS oynanış tarzında olması, türe yeni bir soluk getirmemesi açısından eksiklik diye nitelendirilebilir. Ancak bu pek çok labirent faresinin fazlasıyla



hoşuna gidecektir. Toplama vurduğunuzda Wheel Of Time'ın iyi yönleri ağır basıyor, tür hakkında bilgisi olmayan yoktur sanırım, artık kendi kararınızı kendiniz verin.

Ozan Simitçiler

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Unreal motoru çok iyi. Mekan tasarımları olağanüstü, ama karakter tasarımları için aynı şeyi söyleyemeyeceğim.

Ses ve Müzik
Hem ses hem de müzik oldukça iyi. Ama müziklerin ekrandaki aksiyondan kopup, başını alıp gittiği oluyor.

Oynanabilirlik
Tüm FPS'lerdeki gibi kolay bir oynanışa sahip, iyi denebilir. Tuş kontrollerine yüklenen sorumluluk biraz fazla ağır gibi.

Atmosfer
İyi bir senaryo sayesinde mükemmele yakın. Özellikle seslerin atmosfer üstündeki etkisi muhteşem.

LEVEL Notu %70

Çok daha başarılı olması gereken bir oyundu. Ama güzel bir konuyu, klasik FPS anlayışının dışına taşımayı başaramamışlar.

Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 500 MB sabit disk, 4 hızlı CDRom

Önerilen: PentiumII 450, 128 MB Bellek, 500 MB sabit disk, 16 hızlı CDRom, 3D ekran kartı

Multiplay: Internet üzerinden max. 16 kişi. CD gerekmiyor

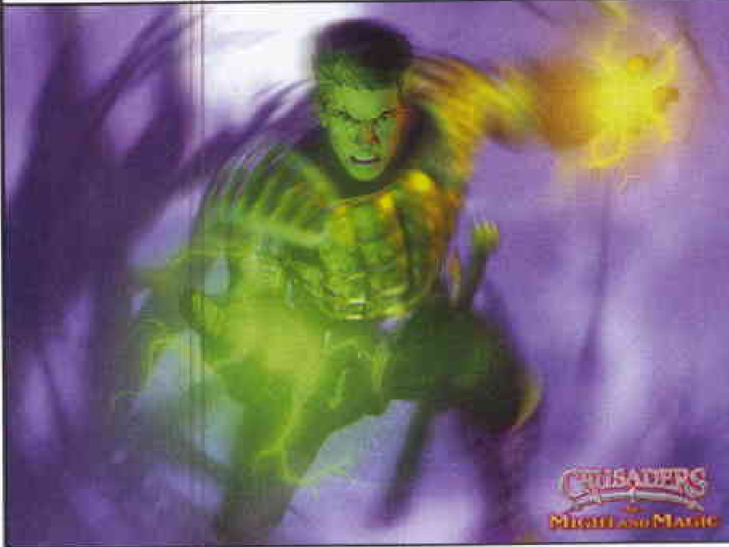
Grafik Desteği: Direct 3D, Glide, S3 Metal ve Software – Maks. 1920 x 1200 çözünürlük.

Extra: Aureal 3D

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

Might and Magic dünyası bu defa üç boyutlu olarak önümüze geliyor, başrolde de Drake diye bir maceracı var...

Yapım: 3DO **Dağıtım: 3DO** **Tür: 3rd Person** **Web: www.3do.com**



Bilgisayar oyunlarıyla biraz ilgilenen hemen herkes Might and Magic ismini duymuştur şüphesiz. 3DO firması uzun süredir bu isim altında çok çeşitli oyunlar çıkarıyor. Mesela Heroes of Might and Magic üçlemesini bilmeyen strateji meraklısı yoktur, öte yandan şu sıralar sekizincisi piyasaya çıkmak üzere olan Might and Magic adlı 3D macera serisi de meraklıları tarafından ilgiyle takip edilir. Tum bu maceralar hep 3DO firmasının Might and Magic oyun dünyasında geçmektedir, üstelik yapılan oyunlar çevre yapısı açısından pek çok ortak noktaya sahiptir. Kimbilir, bu serilerin bu kadar çok tutulmasının sebeplerinden biri de belki oyunculara devamlı olarak tanıdık bir dünyada geçen benzer maceralar sunmasıdır. Neyse, şimdi önümde duran oyun ise bugüne dek alışmış olduğum 3DO yapımlarından oldukça farklı. Crusaders herşeyden önce yeni bir grafik ve oyun yapısına sahip. Tabii burada çok orijinal bir fikirden bahsedilemez belki, özellikle oyunu karakterinizi arkadan görerek yönettiğiniz düşünülürse bir başka Tomb Raider kopyasıyla karşı karşıya olduğumuz düşünülebilir. Ancak aslında Crusaders gerek yapı, gerek senaryo açısından kendine has bir yapım denebilir. İyi yanları var, ancak maalesef çok can sıkıcı tasarım hatalarına da sahip.

Kılıcın keskin mi?

Might and Magic serilerini oynayanlar bilirler, 3DO'nun bu oyunlarda kullandığı grafik motoru yıllardır neredeyse hiç değişmemiş, geliştirilmemiştir. MM-6'dan beri aynı oyun kodunu pek az değiştirerek kullanan yapımcılar maalesef çoğu kişinin hevesle beklediği MM-8 için de aynı kodu kullanacaklarını bildirdiler, ondan sonra ise ne yapacakları henüz pek belli değil. Öte yandan Crusaders tamamen yeni bir grafik motoruna sahip, bu sayede 32 bit renk desteğinden tutun da yüksek çözünürlüğe ve her türden efektlere kadar modern bir 3D oyundan beklenen görsel özellikleri oyuncuya sunuyor. Ancak tabii bunun bir de bedeli var, oyunu doğru düzgün çalıştırabilmek için biraz güçlü bir sistem gerekiyor. Gereken asgari sistem ihtiyaçları şöyle sıralanmış: Pentium 166 MMX işlemci, 32 MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 180 MB boş sabit disk alanı ve tabii ki Windows 95/98 işletim sistemi. Ne var ki böyle bir sistemde oyunu düzgün çalıştırabilmek hayli zor, herşeyden önce grafikler güçlü bir ekran kartı kullanılmazsa tüm görsel çekiciliklerini yitiriyorlar. Bu yüzden P2-300 işlemci, en az 64 MB RAM ve yüksek kapasiteli bir grafik kartı, tercihen TNT 2 işlemcili, kullanılması tavsiye edilir. Özellikle eski nesil grafik kartları oyunun grafik motorunun desteklediği pek çok işlemi yapamadıklarından ortaya bir hayli can sıkıcı sorunlar çıkabiliyor. Genel olarak oyunda pek fazla hata mevcut değil, yani ciddi program çökmeleriyle ya da benzer sorunlarla pek karşılaşmadım. Bazı grafik problemleriyle karşılaşabilirsiniz, ancak bunlarda büyük ihtimalle ekran kartınızın sürücüleri güncellenerek halledilebilir, halledemedikleriniz de program hatalarından kaynaklanıyordur, kendinizi fazla uzmeyin.



Büyülerin güçlü mü?

Seride alışılmış olanın aksine, olaylar bu defa Erathia ve civarında değil, Might and Magic dünyasının başka bir kısmında geçiyor. Ardon adı verilen bu ülke başka bir kıtada yer alıyor, fakat orada da elf, cüce ve insan ırkları gibi farklı türlerin kurdukları medeniyetler var. Ve tabii ki dünyayı ele geçirmek için her tür kara büyüye başvuran, hatta ölüleri mezarlarından kaldırıp ordular kuran çılgın büyücüler de mevcut, zaten onlar olmasa bir hikaye de olmazdı. Neyse, bir gün Ardon üzerine kara bir bulut çöküyor, yürüyen ölüler ordusu başlarındaki korkunç güçlü büyücü Nekros'un kumandası altında köyleri yıkmaya, insanları katletmeye ve saflarına yeni iskeletler katmaya başlıyorlar. Yaktıkları köylerden birinde ise Drake adında küçük bir çocuk ellerinden kurtulmayı başarıyor. Herşeyini yokeden bu karanlık güce karşı müthiş bir öfkeyle dolu olan Drake büyüyüp kılıç tutacak yaşa geldiğinde intikam peşine düşüyor. Yıllar boyu durmadan ölüler ordusuyla tek başına savaşan adamımız çok büyük



bir ün kazanıyor. Fakat bir gün yine bir grup iskeletle kapışırken arkasını kollamayı unutuyor ve kafasına aldığı bir darbeyle bayılıp tutsak düşüyor. Tabii Drake gibi bir adam için tutsaklık pek uzun sürmüyor, gardiyanlarını temizleyip serbest kalıyor, işte bu noktada işler artık sizin kontrolünüze giriyor.

Zırhın sağlam mı?

Crusaders oynanış tarzı açısından biraz Tomb Raider çağrışımı yapıyor, yani karakterinizi arkadan görerek yönetmek ve arada bir



maceralarını hatırlattı, özellikle de oyun dünyası açısından. Ancak oyunun oynanış tarzında bir takım farklılıklar var tabii ki, bunlardan ilki kontrollerin ve kameranın alışılmamış bir biçimde düzenlenmiş olması. Genelde klavye ve





Alternatif
Heretic 2
Sayı/Puan *Şubat 99 10/10*

çeşitli akrobasi numaraları yapmak ister istemez Lara'nın maceralarını hatırlatıyor. Ancak etrafta öldürülecek gariban hayvanat ve cephanesi bitmeyen tabancalar yok, ayrıca yönettiğiniz karakter şort değil de plaka zırhlar giyiyor. Bu açıdan oyun bana daha ziyade Heretic 2'yi ve akrobaside Lara'yı geçen elf savaşçısı Corvus'un

mouse hareketleri doğrudan karakterinizi yönlendirecek şekilde ayarlanır, burada ise mouse öncelikle kamera açısını ayarlıyor. Tabii yine klavyeden hareketleri doğrudan yönlendiriyorsunuz, ancak Drake mouse ile kamerayı ne yöne çevirirseniz o tarafa doğru bakıyor, kamera açısı arttıkça o da o yöne doğru dönmeye başlıyor. İlk başta bu yöntem biraz tuhaf gelse de aslında oyuna biraz alışınca çok mantıklı bulmaya başlıyorsunuz. Çünkü kameraya bu



şekilde hükmederek etrafa hızla göz atmanız mümkün olabiliyor, arkanıza bakmak için geri dönmek zorunda kalmıyorsunuz, bu da her taraftan düşman gelirken hızlı karar vermenize çok yardımcı oluyor.

Öyleyse ne duruyorsun?

Oyundaki düşmanların büyük bir kısmını çeşitli tip ve ebatta iskeletler oluşturuyor, her ne kadar bir zaman sonra kemik görmek sıkıntı verse de, sanırım bir ölüler ordusuyla kapışırken bu kaçınılmaz oluyor. Karakteriniz savaştıkça tecrübe kazanıp seviye atlıyor, temel istatistikler sabit olmasına rağmen verdiği hasar, büyü ve yaşam gücü artıyor. Tabii bir de envanter yönetimi var, çeşitli iksirler ve silahlar buluyorsunuz. Bazı yerlerde karşınıza çıkan dükkanlarda bunları alıp satmak mümkün. Bazı silahlar ve zırhlar ise sihirli, bunların ne işe yaradığı isimlerinden belli genelde, ancak İngilizce'niz iyi değilse o zaman ustunüze giyip F1 tuşuyla açılan karakter ekranından ne gibi bir etkileri olduğunu gözlemleyebilirsiniz. Silah ve zırhlar kullandıkça yıpranmıyorlar, sanırım bunu oyunu daha da zorlaştırmamak için böyle tasarlamışlar. Büyüler ise bulunan büyü kitapları okunarak öğreniliyor ve en fazla üçüncü seviyeye kadar gelişebiliyorlar. Oyun haritaları oldukça geniş sayılır, ancak gidilecek yol genelde belli olduğundan kaybolmak pek mümkün değil. Her haritaya yeniden girdiğinizde düşmanlar ve gizli hazineler artarak yenileniyor.

Git ve dünyayı fethet!

Crusaders aslında hiç fena bir oyun değil, ancak en büyük eksikliği heyecan. Bu tür bir aksiyon oyununda olması gereken hareket ve sürprizlere sahip değil. Ayrıca bir Quest yerine getirmek için saatlerce aynı haritaları boydan boya geçmek zorunda kalmak bir zaman sonra insanı feci sıkmaya başlıyor. Tabii zorluk seviyesini yükseltmek işi biraz renklendiriyor, çünkü sadece düşman sayısı değil haritadaki bazı yapılar da değişiyor, ancak bunlar yeterli değil. Uzun lafın kısası bu oyun uzun vadede yorucu olabilen bir yapım, monotonluk herşeye hakım olmaya başlıyor. Fakat yine de vasatın altında sayılmaz, biraz zaman öldürmek için iyi olabiliyor.

War Lord

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Yeni ve gelişmiş bir grafik motoru sayesinde görüntü kalitesi alışılmış 3D oyunlarının çok ötesine geçmiş, ama kusursuz değil.

Ses ve Müzik
Müzikler bir hayli iyi, atmosfere çok şey katıyorlar. Ancak sesler pek monoton ve zevksiz.

Oynanabilirlik
Zorluk seviyesini yükseltmek daha fazla akrobasi anlamına geliyor, yapay zeka oldukça kısıtlı sayılır.

Atmosfer
Oyun atmosferinde ciddi bir düşüklük var, insanı pek heyecanlandırmıyor. Haritalar oyun ilerledikçe daha tekdüze oluyor.

LEVEL Notu %68

3D güzel grafikli ama çok tekdüze bir oyun yapmış, tür Action ama oyunda hemen hiç macera yok gibi. Yine de serinin fanları bir göz atabilir.

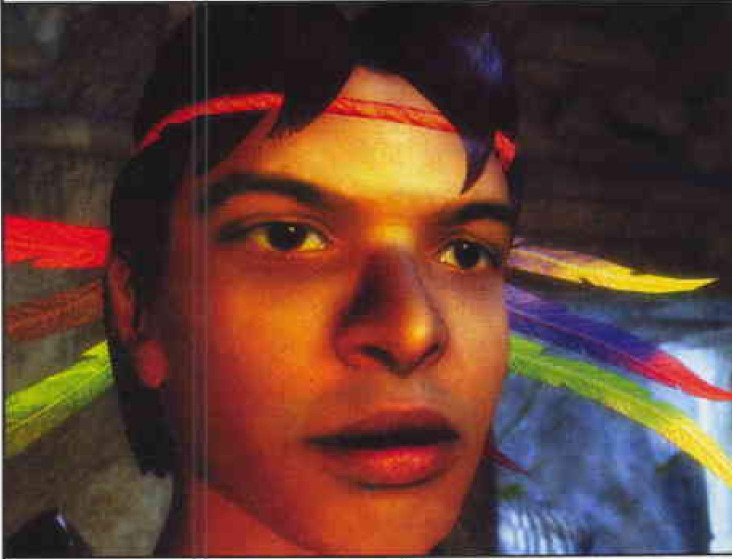
Minimum: Pentium 166, 32 MB Bellek, 290 MB hard-disk alanı
Önerilen: PentiumII 300, 64 MB Bellek, 290 MB hard-disk alanı, 3D Ekran Kartı
Multiplay: Yok
Grafik Desteği: Direct 3D ve Software – maksimum 1024 x 768 çözünürlük
Ekstra: Direct Sound, EAX desteği



ATLANTIS 2

Kayıp kıta, suların altında mıydı yoksa, altı taşın arkasında mı?

Yapım: Cryo Interactive | Dağıtım: Cryo Interactive | Tür: Adventure | Web: www.cryo-interactive.com



Atlantis, gerçek bir efsanedir. (Yoo hayır, efsane gerçek olursa efsane olmaz, diyeceksiniz. Ben de efsaneyi imkansız yapan günümüz dünyasındaki at gözlüklülerdir diyeceğim) Hakkında binlerce araştırma, söylenti ve yazı hazırlandı. Gerçi varlığı kesin olarak kanıtlanmadı, ama bazı kişiler varlığından 100% emindiler. Her ne kadar Atlantis ismi bir çok kişiye masaldan başka bir şey ifade etmese de, bu günümüz teknolojisinden çok daha ilerideki medeniyetin ismi (ki kullandıkları süper bilgisayarlar, mikroskopik çipler değil; zihnin ve kristallerin gücüydü) eski medeniyetler, efsaneler, okültizm ya da taşlarla ilgilenenlerin karşısına sıkça çıkmıştır. Bir çok ipucu, ve gizli nokta gösteriyor ki, Atlantis uydurma olamayacak kadar doğru ve gelişmiş bir medeniyettir. Atlantis, efsane bir gerçektir.

Bu senenin en iyi adventure'ına hoşgeldiniz. Cryo adlı adventure klasikleri firması, bu oyunun ilkini 2,5 sene önce çıkarmıştı vekuşkusuz o zamanlarda da oyun piyasayı yerle bir etmişti. O zamanlar tanıtımını Maddog'un, açıklamasını bizim yaptığımız oyun Mad'in de dediği üzere müzikleri bile ayrı bir yazı konusu (ki Soundtrack'i satılıyordu!) olacak kadar iyiydi. Oyun, kesinlikle, adventure veya Atlantis isimlerinden herhangi biriyle ilgilenen herkesi ekran karşısına çekmiş, ikisiyle ilgilenenleri de kendisine köle yapmıştı. Muhteşem ötesi müzikleri, olağanüstü grafikleri ve o ana kadar hiç bir adventure'da olmayan atmosferiyle gerçek bir olaydı Atlantis. Ve şimdi bıraktığımız yerden daha da güzel bir şekilde devam ediyor hikayemiz (üstelik dolu dolu bir macerayı da sonuna kadar yaşatıyor).



Sonlu Bilgi

Atlantis medeniyetinin özel gücü insanların kolay kolay elde edebileceği cinsten değildi. Özellikle binlerce yıllık tarihi olan günümüz insanının bile o evreye gelemediği düşünülürse. Atlantis'i Atlantis yapan uzaydan gelen "The Cube"'tü. Bu "şey" Atlantis'lilere düşündüklerinden çok daha fazlasını vermiş ve onları çok üst bir seviyeye çıkmıştı. Ama kendine sorun yaratmak için dünyaya gelmiş insanoğluna rahat battı ve Atlantis'liler "The Cube"ü karanlık ve aydınlık diye iki tarafa ayırdılar (tanıdık geliyor sankil). Ve kaçınılmaz olarak kendi savaşlarını çıkarttılar. Ama karanlık taraf yenildi ve metal bir kafaya hapsedildi. Bu sırada aydınlık taraf da, zamanında Atlantis adasından kaçıp Shambhala'ya yerleşen insanlar tarafından saklandı. Ta ki yüzyıllar sonra Creon'un karanlık tarafı uyandırmasına ve onu kullanmaya çalışmasına kadar. Böylece harekete geçen kahramanımız Seth aydınlık tarafın yardımıyla, karanlık tarafı yener ve karanlığı hapseder (Atlantis 1'in sonu). Önceleri hem karanlık hem aydınlık tarafı bir bütün şeklinde birarada görmek isteyen Shambhala halkı, sonra yine savaşın çıkacağından korkarak bu sefer karanlık tarafın gardiyanlığını yapar ve aydınlık tarafı gizlice saklaması için Seth'e verir. Ondan iki kuşak sonra gelen ışığın gizli sahibi Seth'in torunu Ten ise bazı güçler tarafından Tibet'in yüksek dağlarına çekilir. Çünkü bu sıralar gökyüzünde gözüken ve yokolmayan süpernova iyi tarafın uyanmasına izin verdiği gibi, karanlığı da ayağa kaldırmıştı. Ten, ışığın gizli koruyucusu ve taşıyıcısı, ise karanlığı ait olduğu yere yollamayı başarabilecek tek kişidir. Bunun için önce Shambhala'nın 6 taşını bir araya getirip oraya ulaşabilmeli, ve ancak ondan sonra karanlıkla tanışmalıdır.



Konudan da anlayabileceğiniz üzere, oyun oldukça uzun. Gerçi oyuna 3 taşla beraber başlıyorsunuz. Ama diğer 3 taşı bulana kadar epey uğraşmanız gerekiyor, hele hele her birinin bambaşka dünyalarda olduğu ve birbirleriyle bir ilişkileri olmadığı düşünülürse. Evet, herbiri tamamen kendine özgü grafikleri, müzikleri dizaynıyla üç ayrı dünyada sizi bekliyor: Çin, İrlanda ve Maya Medeniyeti. Buralarda farklı kişilerin bedenlerine girip farklı insanlarla konuşarak üç uzun tamamı bir sürü bulmacayla bezenmiş ayrı dünyayı oynuyorsunuz. Hepsinin sonunda, 6 taşı biraraya getirdiğinizde ise, efsane ülke Shambhala'ya giderek bir o kadar da orada uğraşıyor ve süpriz, güzel bir finalle oyunu bitiriyorsunuz.



Sonsuz Sevgi

Aslına bakarsanız 4 CD'de gelen oyun hakkını epey veriyor. Bir adventure'da ilk göze çarpan öge olan grafikler, fazlasıyla iyi.



Atlantis serisinin grafik yapısını diğer adventure'lardan ayıran esas özellik Cryo'nun diğer bir çok oyununda kullandığı Omni3D teknolojisi. Herhangi bir ekranda durup, istediğiniz yöne dönerek veya kafanızı istediğiniz kadar çevirerek ekranı inceleminiz mümkün olabiliyor. Bir bakıma sanal bir dünya yaratıp sizi onun içine koyuyorlar. Ama esas sorun şu ki, tüm dünyayı çizemediklerinden bu dünyayı bir sürü "oda"ya ayırıyorlar, ve siz bir odadan diğerine geçerek ilerliyorsunuz. Kısacası her ne kadar ekranlar tek başına fazlasıyla yeterli olsa da, kare-kare oynandıkları için, akıcılığı ve atmosferi engelliyor. Ama neyse ki Atlantis 1'de olan özellik Atlantis 2'de de var, ve bir ekrandan diğerine geçiş sinematik bir akıcılıkla, yani bir Quake gibi, kayarmış hissi vererek oluyor (mesela Aztec' de bu yoktu! Atmosfer nasıl da baltalanmıştı ama!..). Böylece geniş açılı bir fotoğraf albümünde gezmek yerine gerçekten Maya dünyasının içinde gibi hissediyorsunuz kendinizi. Tabii ki bu sadece Mayalar için geçerli değil. Aslında hakkaten de sanal bir düya yaratılmış diyebiliriz. Çünkü Cryo her zamanki gibi inanılmaz titizliğiyle her ayrıntıyı araştırmış ve gerçekten Çin'i, İrlanda'yı, Mayalar'ı en ince detayına kadar oluşturmak için elinden geleni yapmış. Bu da tabii ki oyunu ekstradan ilginç kılıyor. Karakterlerin grafiklerine gelince, hepsi yeterince güzel ve temiz. Cryo'nun iddia ettiği üzere yeni bir yüz tekniği kullanılmış ve mimiklerin gerçeçi olması için uğraşılmış. Öyle ya konuşurken karakterlerin sadece, dudaklarının oynamasını istemeyiz (hoş onu bile isteyeceğimiz oyunlar da yok değil, değil mi Wild Wild West?). Sonuçta genele bakınca başarılı bir yapı çizse de animasyonlar ve yüz efektleri bir Dracula'daki kadar gerçekçi değil.

Ama bu sakın oyunu gözünüzden düşürmesin, her şeye rağmen grafikler renkli, canlı ve etkileyici.

Her ne kadar yüz hareketleri ifadelere anlam yüklerlerken mükemmel olmasa da aynı şeyi, konuşmalar için söyleyemeyiz. Cryo bu sefer seslendirmeye epey önem vermiş ve bu konuda özel eğitim görmüş insanları kullanmış. Gerçekten de, oyunda konuşmaların çoğunda karakterlerin duyguları doğru bir şekilde doğru zamanda yansıtılmış ve başarılı olunmuş. Müziğin ise mekana, karakterlere, olaylara, hatta konuşmalara göre değişmesi oyunu büyük bir güzellik katmış ve epey eğlenceli yapmış.







Gelelim, Cryo oyunlarının klasik, Atlantis'in de en büyük özelliğine: bulmacaları. Eğer bir adventure'ı bulmacaları için oynuyorsanız, bu oyunu kesinlikle alacaksınız demektir. Kolayından, zoruna, seslisinden, sayılısına, her türden ve cinsten bulmaca oyun boyunca bir çok yerde karşınıza çıkacaktır. Bulmaca manyaklarının oyun boyunca tatminkar kalmaması imkansız.

Son olarak genele baktığımızda Atlantis 2 bir çok yönden çok iyi bir oyun, alınması şiddetli tavsiye olunur. En azından sene sonunda 2000'in Adventure'ları seçilirken üst sıralarda olacağını garanti ederim.

(Not: Bilmiyorum, Level'in eski okuyucularından mısınızdır, ama ekim 97 sayımızı okumuş olacak kadar eskiyseniz, Atlantis 1 yazısındaki yaşlı adam ve torununu da hatırlarsanız. Söyler misiniz bana, başka hangi dergide, daha oyunun birincisi piyasaya yeni çıkmışken, firmanın bile en ufak bir fikri yokken, ikincisinde yönettiğiniz karakteri okursunuz? ;))

Gökhan & Batu

Alternatif

Atlantis 1	
Sayı/Puan	*Eylül 97 3/5*
Riven	
Sayı/Puan	*Şubat 98 4/5*



LEVEL KARNESİ

Grafikler
Dünyaların dizaynları çok ayrıntılı ve gerçekçi. Ekranlar arasındaki geçişler çok güzel düşünülmüş ve demolar da fazlasıyla iyi.

Ses ve Müzik
Seslendirmeler çok başarılı, efektler fazlasıyla atmosferik. Ortama ve koşullara uyum sağlayan müzik ise kesinlikle harika.

Oynanabilirlik
Sadece gerekli yerlerde şekil değiştiren bir işarete basarak oynadığınız oyun sıfır karışıklıkta.

Atmosfer
Başarılı, başarılı, başarılı. (daha ne söylenebilir ki?!) Aslında çok şey söylenebilir ama söylemiceeeem!

LEVEL Notu %89

İlk oyun kadar başarılı bir yapım. Uçarak almanız gerekiyor bizce. Alın, oynayın, mutlu olun. Aldırın, oynatın, mutlu edin.

Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 70 MB Sabit Disk

Önerilen: PentiumII 233, 64 MB bellek, 70 MB sabit disk

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: Software – Maksimum 640 x 480 çözünürlük

Extra: Yok

FORMULA ONE 99

Çok yakında başlayacak olan yeni sezon öncesinde ısınma turları atmak için 99'u tekrar etmeye ne dersiniz?

Yapım: www.psygnosis.com Dağıtım: www.psygnosis.com Tür: Yarış - F1 Web: www.formulaone99.com



Son zamanlarda ülkemizde de (en azından seyirci olarak) oldukça yaygınlaşan Formula 1 için aslında bir teknoloji savaşı demek yanlış olmaz. Havalarda milyon dolarların uçuştuğu bir spor dalı olan Formula'nın bir ayağının da Türkiye'de yapılabilmesi için uzun zamandır verilen çabalar (yanlış hatırlamıyorsam) sigara reklamı yasağından dolayı hiç bir sonuca varmıyorlar. Ama buna rağmen bu yarışlar NTV'de hem de canlı olarak ve hatta eğer Türkiye için uygun bir saatte olmaz ise banttan tekrarı bile yayınlanıyor. Neyse biz hala böyle küçük pürüzler ile uğraşırken Malezya gibi bir çok ülke ekonomosine bir parça olsun katkı yapabilmek için elinden geleni ardına koymuyor hatta ilk yarışı neredeyse rezil etmesine rağmen çok büyük gelir elde ediyor.

Dünya çapında bu kadar tutulan bir sporun tabii ki çok çeşitli PC oyunları mevcut. Ama bunlardan sadece bir tanesi Official, yani tüm sürücü ve marka isimlerini kullanma hakkına sahip. Dedik ya oyun Official diye bu nedenle Michael Schumacher'den tutun geçen sene kaza geçirdikten sonra yerine bakan Mika Salo, Toranosuke Takagi'ye kadar geçen sezonda sadece bir kaç Grand Prix'de yarışmış olsalar dahi tüm pilotlar mevcut. Aynı şekilde tüm markalar ve sezon içerisinde kullandıkları modeller de oyun içerisinde mevcutlar.

F1 'de Güvenlik Hızdan Önce Gelir

Official oyunlarda genelde bir rahatlık hakimdir. Özellikle her sene yenilendikleri için önceki seneye göre gerekli değişiklikleri yapılır bir kaç göze çarpan eklenti yapılır ve sonra piyasaya çıkartılırlar. Aslına bakarsanız Formula1 99'da da ben bu havayı sezdim. Oyun açılışında hangi modda (Single Race, Tournament, Multiplayer) oynamak istediğinizi neredeyse bir metin ekranı üzerinden seçmeniz gerekli ki ilk olarak karşılaşılan bu ekran vasat sayılabilecek bir demodan sonra oyuna kesinlikle önyargılı yaklaşmamamne-





den oldu. Nitekim bundan sonra karşılaştığım ana menü şu ana kadar gördüğüm en sade siyah-beyaz (!?) menülerden biriydi. Ama tabii ki önemli olan görünüşü değil işlevidir düşüncesiyle bu yemeğin bir de yapıldığı mutfağa göz atalım dedim ve bakalım karşıma neler çıktı.

Bir senedir üzerinde çalışılan oyunda en fazla üstünde durulan nokta grafik motoru olmuş ve yeni bir motor geliştirilerek sonuçta yepyeni bir 3D yarış motoru elde edilmiş. Bu tür oyunlarda kullanılan motor kesinlikle oyunun çıkış noktasıdır. Oyunda kullanılan motorun Formula 1 atmosferini yansıtabilmesi için birbirinden bağımsız olarak hareket halindeki 22 aracı, tamamen orijinalinin kopyası bir parkuru ve çevresindeki nesneleri en iyi şekilde ekrana yansıtabilmesi gerekli. 99 sezonunda yarışılan parkurları en iyi şekilde oyuna yansıtabilmek için teknolojinin sunduğu tüm imkanlar kullanılmış. Firmanın bu konuda oldukça başarılı olduğu söylenebilir. Tabii ki bu oyunun hazırlanışındaki en zor noktalardan biri Formula 1 takvimine geçen sene eklenen Kuala Lumpur/Malezya parkuru idi. Bu parkurun henüz yarış görmemesi ve dolayısıyla hakkında herhangi istatistiksel bilgilerin bulunmaması yüzünden oyuna eklenebilmesi oldukça zaman almış. Bu parkurların elektronik ortama aktarılması ve oyunun ger-



çeği daha iyi yansıtabilmesi için bu konuda çok deneyimli eski bir F1 mühendisi Ewen Honeyman'den yardım alınmış. Daha önceden Ford Motorsport, Williams F1 ve Stewart Grand Prix'de görev yapan Ewen Honeyman özellikle oyunda kullanılan araba dinamiği ve geliştirilmesi konusunda yardımcı olmuş. Oyundaki motor sesleri ise tamamen 1999 yılındaki yarışlardan alınmış ve bir Formula 1 arabası içindeymiş havasını veriyor. Bunun haricinde oyun esnasında ister müzik dinleyebilir, ister Pit telsiz konuşmalarını dinleyebilir veya sessiz olarak yarışabilirsiniz. Yarış içerisinde her arabanın kendine ait motor seslerine sahip olmaları oyunun gerçekçiliğini arttıran ve bütünlüğünü sağlayan oldukça önemli bir etken. Oyunun bir diğer özelliği ise yine Official Avrupalı (kurulumda seçilen dile bağlı olarak Almanca, İngilizce, Fransızca...) TV yorumcularının yarış hakkında düşüncelerini de dile getirmeleri.



Yarış oyunlarındaki bir diğer belirleyici özellik de yapay zekadır. Rakipleriniz hiç de kolay lokma sayılmazlar. Aksine dümdüz yolda yine dümdüz gitmemeleri bir yana diğer yandan oldukça sıkı bir şekilde takip ediyor ve hatta sıkıştırıyor ve hatta size toz bile yutturuyorlar. Tabii ki bu durum oyunu oynadığınız moda göre değişiklik gösteriyor. En yüksek dereceli dördüncü mod olan Expert'te yarış kazanabilmek gerçekten oyunu çözmüş olmanız gerekli. Oyundaki bir diğer etken de eğer aktif hale getirilirse benzin tüketimi ve tekerlek aşınması da oyundaki doğal atmosferi tamamlıyorlar. Yarış başlamadan önce yarış turuna (5, 10, 20 ve orijinal tur sayısı) göre belirleyeceğiniz Pit stratejisine bağlı olarak yarış esnasında gerekli takviye düzenlemelerde bulunmak mümkün. Pit'e girildiği andan itibaren araba hakimiyeti bilgisayara geçiyor ve durduğu andan itibaren de gerekli işlemlerin manuel olarak yerine getirilmesi oldukça uzun sürebiliyor.



Formula One Strategy Guide

Adamlar oyun için 169 sayfalık Strategy Guide yayınlamışlar bir de üstüne üstlük. Sakın "Ne olacak yaw alt tarafı bir yarış oyunu bas gitsin" diye düşünmeyin. Araba ayarlarından, Pit stratejisine kadar oldukça kapsamlı bir düşünce yapısı gerekli. Ayrıyetten işi kuralına göre oynayabilmek için ilk başta bilinmesi gereklidir.

Şimdi bu paragrafları Strategy Guide adı altında yazdığımıza göre oyun hakkında bir kaç açıklama yapmak gerekli. Tabii bu açıklamalar sağdan gidin, yayalara yol verin şeklinde değil de daha çok oyunun Setup menüleri hakkında olacak. Çünkü Formula 1 99'dan zevk alabilmek,başarılı olabilmek için yarış ve araba ayarlarının tam olarak yapılmış olması gerekir.

Oyun standart ayarlarında yarış gerçekçiliğini yansıtacak hemen tüm ayarlar kapalı olarak bulunuyor. Bu durumda yapmanı gereken tek şey tamamen gaza basmak. Yani biraz daha kolaylaştırıp kendinin dönmesi de sağlanabilse herhalde hiç bir sorun kalmayacaktır. Virajlarda arabanın savrulması, hakimiyetinin zorlaşması ve kazaların meydana gelebilmesi için Crash/Spin seçeneğinin iki modundan birinin kullanılması gerekmektedir. Bunun haricinde arabanın kazalar sonrasında hasar görmesi için Damage seçeneklerinin de açılmış olması gerekmektedir. Bunun haricinde parkurda atılacak tur sayısını (5,10,20 veya orijinal tur sayısı) ve benzin tüketiminin göz önünde bulundurulup bulundurulmayacağını belirlemelisiniz. Yani 60 turluk bir yarışta hiç benzin almamak, Türk filminde bir tüfekle, ekstra fişek kullanmadan tüm bir orduyu yok etmeye benzer. İşte oyundaki en önemli seçeneklerden biri hava durumu. Bundaki en uygun seçenecek bence Realistic, bu durumda hava durumu parkurun gerçek istatistikleri göz önünde bulundurularak belirleniyor. Yani hava günlük güneşlikken 30. turda yağmurun başlaması tekerlekleri değiştirmeniz gerektiği anlamına gelebilir. Bu sayede tahmini olarak belirlenen hafta sonu raporu yarış ekranında gösterilir. Bir diğer önemli seçenek ise yarış esnasında gerçek kuralların geçerli olması ve buna bağlı olarak uygun bayrakların gösterilmesini sağlayan Flags/Rules seçeneği.



Sezon içinde yarışılan 16 parkur oyunda hızlı, orta hızlı ve yavaş olmak üzere üç ayrı gruba ayrılmış. Araba ayarları ekranında bu gruplara uygun hazır araba ayarlarının da bulunması araba ayarlama işlemini basitleştiriyor. Ama illaki ayarlarımı ben yaparım derseniz ön kanat, arka kanat, suspansiyon, fren, vites aralığı, tekerlik tipi ve çeşitli yardımcılar ile ilgili ayarları Car Setup ekranından gerçekleştirebilirsiniz.

Sıra yarışa geldiğinde ise antrenman, sıralama ve ısınma turları sonrasında Pazar günü heyecan doruk noktasına çıkıyor. İşte artık her şey sona ermek üzere. Ya kazanır ya da kaybedersiniz. Başka şansınız yok...

Phantom



Alternatif

Official F1 Racing
Sayı/Puan — Ekim 99 5/10

Formula One Racing
Sayı/Puan — Haziran 98 4/5

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Özel olarak geliştirilen Engine'de göz ardı edilebilecek görsel hatalar mevcut. Menü ekranı hayal kırıklığına uğratacak nitelikte.

Ses ve Müzik
1999 yılındaki yarışlardan elde edilen orijinal araba sesleri oldukça kaliteli ama TOE'dan sonra müzik biraz eksik geldi.

Oynanabilirlik
Görünüm ve sesler ile atmosfer sağlanmaya çalışılmış ama hala eksik gelen bir şeyler var. Mesela tezahüratlar ve pilot hareketleri.

Atmosfer
Gerçeklik konusunda bir sorunu yok. Kaybettiğiniz her cent için kendi paranızmış kadar üzülüyorsunuz.

LEVEL Notu %70

Oyun hazırlanırken tek olmanın rahatlığından kurtulamamışlar ve bu haliyle sadece meraklarına hitap eden sıkıcı denilebilecek bir F1 yarış oyunu ortaya çıkmış.

Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alanı
Önerilen: PentiumII 233, 64 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alanı, 3D Ekran Kartı
Grafik Desteği: Direct 3D, Software – Maksimum 1024 x 768 çözünürlük
Multiplay: LAN ve Modem üzerinden – Maksimum 8 kişi
Extra: Yok

AZTEC

Güney Amerikanın ortasında acaip bir macera! Tüm adventure manyakları, hoşgeldiniz.

Yapım: Cryo-Interactive **Dağıtım:** Cryo-Interactive **Tür:** Adventure **Web:** www.aztecgame.com



CIRIYO! CRYO! Bu ismi daha çok duymaya alışsanız iyi olacak. Adamlarda nasıl bir performans var bilmiyorum, ama Faust, Atlantis II ve Aztec gibi üç baba adventure'ı iki ayda piyasaya sürmeyi başardılar ve şu anda da nefes almadan başka projeler üzerinde uğraşıyorlar, helal olsun valla. Hayır zaten, piyasaya üç yüz yılda bir adam gibi adventure geliyorken, birilerinin bu işi ciddiye alıp ortaya adventure namına bir kaç oyun çıkarması çok güzel. Kaldı ki, bu oyunlardan hiç biri adventure dünyasının yüzünü kara çıkartacak türden değil. Özellikle işledikleri konular (unutmayın bir adventure için konu, atmosferi direk etkiler, ve adventurelarda atmosfer, tüm grafik ve ses efektlerinden daha önemlidir aslında) her yerde görebileceğiniz tarzda değil, ve uzun araştırmaların sonucu oluşturulmuş. Bu yüzden Cryo'ya huzurlarınızda gayretleri yüzünden en iyi adventure yapımcısı özel ödülünü vermek istiyorum; itiraz eden varsa sussun, ya da bir daha adventure oynamasın!..



Saydam Altın

Hep düşünüp dururum, Quake engine'ında bir adventure yapılamaz mı diye. Eğer bir Adventure'da atmosferi maksimum düzeyde tutmak istiyorsanız, oyunu kendi gözünüzden yönetmeli ve real time etkileşimli bir dünya yapmalısınız. Olaylar turn based şeklinde adım adım ilerlememeli, onun yerine her şeyiyle her an yaşayan bir dünyada serbestçe her harekette bulunmalısınız (ki farketmiseniz, o zaman gerçek sanal bir dünya yaratmış olursunuz). Cryo her seferinde (Aztec dahil), bahsettiğim ilk şartı kusursuz yerine getiriyor. Yani 360 derece her tarafa bakabileceğiniz bir görüş sistemini eksik etmiyor. Ama gel gör ki, oyunun ekran-ekran oynanmasına da müthiş bir inatla devam ediyor. Yine de şu an piyasada daha iyisini gerçekleştiren firma olmadığına göre sonuçta bir numaralar.

Oyunun senaryosu diğer bir çok adventure'a göre çok katı tutulmuş. Öyle ki mesela oyunun hemen başındaki para kesesini ille de bulmanız lazım, yoksa ileride kalkan yapımında en başa dönüp aramanız gerekebilir. Veya belli kişilerle belli sıralarla konuşmanız lazım, yanlış zamanda giderseniz yüzünüze bile bakmazlar. Peki bundan çıkartacağımız sonuç ne? Oyunda yanlış yapmak yok! Tehlike yok! Risk yok! Size verilen güvenli bir labirentte tek yapmanız gereken, doğru yerlere doğru sırayla basacak kadar sabırlı olmayı başarmak. Bu da dolayısıyla oyunun heyecanını azaltıyor (özellikle Autosave açıkken. Böylece en ufak bir hatanızda bile hemen bir önceki ana dönebilirsiniz. Hayır, mazoist değilim, ama sabır küpü isteyen güvenli bir adventure'dansa bazı konuşma ve hareketleri bizi çıkmaza sürükleyen daha riskli bir adventure'ı yeğlerim).

Oyun boyunca karşılaştığınız bir çok kişiden bir çok bilgi alacaksınız. Ama bazı zamanlarda nerede ne yapmanız gerektiğini tam olarak anlamayabilirsiniz. Böyle durumlarda günlüğünüz her daim hazır olacaktır, istediğiniz zaman bakabilirsiniz. Siz yine de konuşmaları dikkatli dinleyin, çoğunun bir tekrarı olmuyor çünkü ve oyunun konusunu takip etmeniz açısından günlük her zaman yeterli olmayabilir.

Köşeli Tekerlek

Oyunun demoları epey iyi. Atmosferi artırmış ve kuru düz bir oyun olmasını engellemiş. Hani onlar da olmasa oyun level'sız bir aya benzeyecekmiş de, son anda kurtarmış (tamam tamam abarttım, asla o kadar kötü olamaz, biliyorum). Aslında müzikler ve efektler her zamanki gibi olabileceğinin en iyisi. Özellikle müzikler ki, tamamen akustik aletlerle(çoğunluğunu üflemeli çalgılar oluşturuyor) hazırlanmış, tam anlamıyla Aztec müziklerini yansıtıyor (aslında şu ana kadar hiç Aztec müziği dinlememiştim, ama siz de dinlediğiniz-



de diğerlerinden farklı olduğunu hemen anlayacaksınız; biraz Afrika kabile müziklerini andırıyor, ama onlar kadar tekdüze değil.) Grafikler ise kesinlikle daha güzel olabilirdi. Her ne kadar oyun için yeterli olsa da açıkçası Cryo'dan daha iyisini beklerdim.

Aztec, kesinlikle kötü bir oyun değil, ama içimden bir ses ısrarla her adventure-severin hoşuna gitmeyeceğini söylüyor, en azından ortamda Faust, Atlantis 2 gibi oyunlar varken.. (görün görün, bir firma kendi kendine daha ne kadar rakip olabilir?)

Gökhan & Batu

Alternatif

Oyun	Sayı/Puan
Dark Earth	Ocak 98 4.5/5
Redguard	Mart 99 7/10

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Fena değil ama 21.yy'da monitörler daha iyisini göstermeyi hakediyor diyorum bence!!

Ses ve Müzik
Müzikler, tam anlamıyla oyuna özgün, efektler de yeterince taminkar. Zaten Cryo'nun bu konudaki ustalığına laf yok.

Oynanabilirlik
Sadece bir mouse ikonu, ve ekranlar dolusu grafik var. Kimi yerde zor, kimi yerde kolay. İyi bir adventure kadar zorlar sizi.

Atmosfer
Aztec'ler hakkındaki yoğun araştırmaları, oyunu olabildiğince gerçekçi yapmış. Aztec belgeseli gibi.

LEVEL Notu %73

Adventure düşünüyorsunuz Faust ya da Atlantis 2'yi deneyin, ama Aztec'ler hakkında dönem ödevi falan hazırlayacaksanız, bu oyuna bir bakın derim.

Minimum: Pentium 166, 32 MB Bellek, 10 MB Sabit Disk Alanı, 8 Hızlı CDRom
Önerilen: Pentium II-233, 64 MB bellek, 60 MB sabit disk, 8 Hızlı CDRom
Multiplayer: Yok
Grafik Desteği: Direct 3D – Maksimum 1024*768 Çözünürlük
Extra: DirectSound3D

CLOSE COMBAT 4: BATTLE OF THE BULGE

Close Combat bu sefer SSI farkıyla karşımızda.

Yapım: Atomic Games **Dağıtım:** SSI **Tür:** Real Time Strateji **Bilgi için:** www.ssionline.com

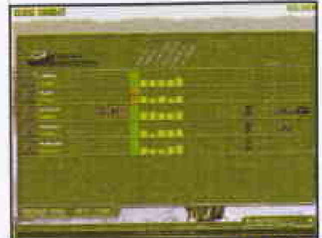


1996'da savaş oyunları kategorisini alt üst ederek oyun piyasasına dalan Close Combat isimli oyun o sıralar pek çok eleştirmen tarafından geleceği olmayan bir oyun olarak değerlendirildi. Aslında sorun oyunda değildi, kimse Microsoft'un oyun dünyasını karıştıracak kadar mükemmel bir oyun yapmasını beklemiyordu o dönemlerde çünkü Microsoft'un oyun anlayışı bilmece bulmaca türündeki garip ve anlaşılması zor oyunlardan oluşuyor görünüyordu. Ancak insanlar Close Combat'ı oynamaya başladıklarında Microsoft'da bir şeylerin değişmeye başladığını gördüler çünkü Microsoft'un yayınladığı ve Atomic Games tarafından geliştirilen Real-Time Strateji Close Combat o güne kadar görülmemiş bir şeyi yapmayı başarmıştı. Hem tarihi bir savaş oyunu olması hem de oyundaki tüm askerlerin ve birliklerin "korku duygusu" taşıması sebebiyle Close Combat o güne kadar yapılmış en gerçekçi Real-Time Strateji olmuştu. Elli kişilik bir piyade birliğini düşman ateşine sürdüğünüzde askerleriniz önce söylediğiniz yere gitmeye çalışıyorlardı ama takımın yarısı öldüğünde geride kalanlar artık bu işin olanaksız olduğunu söyleyip kafalarını sokacak bir delik arıyorlardı. Emrinizde ısrar etmeniz halinde ise adamlarınız size el kol hareketi yapıp savaş alanından kaçıyorlardı. Bu, o güne kadar bir Real-Time Strateji'de görülmemiş kadar önemli bir gelişmeydi çünkü o güne kadar RTS denilince, patır patır üretilip, son tanesi geberene kadar düşmanın üzerine sürülen askerler söz konusu olurdu. Atomic Games, CC ile bu saçmalığa son noktayı koymuştu.

Ardından geçen yıllarda Close Combat'ın ikinci ve üçüncü bölümleri de çıktı. Hepsi de ilk oyundaki tadı hatta daha fazlasını veriyorlardı oyuncuya ama özellikle üçüncü oyunda yani Rusya Cephesinde oyuncular, oyun üzerinde stratejik kontrollerinin olmamasından çok yakındılar. Yani oyun boyunca size verilen görevleri yerine getiriyordunuz ve oyunu devamlı bu görevler sırası içinde oynamanız gerekiyordu. Oyun tarihi gerçekçilik kaygısı gözettiği için Almanların Ruslara saldırması ve Rusların onları geri püskürtmesi kronolojik bir görevler sırası şeklinde oyuncunun önüne konuluyordu.

Düşman Komşu Bölgede Görüldü

Close Combat 4, yine Atomic Games tarafından geliştirilen ama bu kez SSI tarafından dağıtı-







Alternatif	
Close Combat II	
Sayı/Puan	*Mart 98 4/5*
Close Combat III	
Sayı/Puan	*Nisan 99 8/10*



lan bir oyun ve çok şükür ki artık oyuncuya stratejik kontrol imkanı verilmiş.

Almanya'nın İkinci Dünya Savaşı'ndaki son günlerini ve Hitler'in elindeki son güçlerle Batıdaki müttefiklere saldırmasını konu alan oyunda, ana harita üzerinde orduların hareketlerini gerçekleştirirken, aynı bölgede dost ve düşman orduların karşılaşması halinde başlayan taktik savaş kısmında ise bu güne kadar alıştığımız tarzda bir Close Combat deneyimi yaşayabiliyoruz.

Close Combat'ın taktik savaş ekranı oyuna yabancı olan oyuncular için ilk bakışta çok karışık ve korkutucu gelebilecektir. Ancak bugüne kadar Close Combat zevkini yaşayamayanların büyük çoğunluğunun bu ekranın karışıklığından korkarak oyunu denemekten vazgeçmiş olduklarını hatırlatmak isterim sizlere.

Bu öyle bir şey ki, dünyanın en güzel ve en mükemmel kadınının bir inşaatta mühendis falan olarak çalıştığını ve şans eseri sizinle karşılaştığı anda üstünün başının çamur ve leke içinde olduğunu düşünün. Dış görünüşündeki kepazeliğe aldanıp da yüz vermediğiniz bu kadının dünyanın en mükemmel kadını olduğunu asla öğrenemeyeceğiniz gibi, biraz cesaret edip şu karışık ekranın da karışık olmadığını sadece biraz kalabalık göründüğünü kabul edip oyuna alışmaya çalıştığınızda da oyun hayatınızın tamamen değiştiğini göreceksiniz. Close Combat'ı bir kez oynadınız ve tadını aldınız mı bir daha diğer RTS'lerin sizin için bir anlam ifade etmediğini anlayacaksınız.

Gerçek Savaş?

Close Combat 4, doğal olarak serinin bu güne kadar yapılmış en gerçekçi üyesi olma iddiasını taşıyor. Özellikle üçüncü oyunda, Almanlar ve Ruslar arasındaki çetin tank savaşlarının ağırlığının hissedilebilmesi için piyadelerin çok zayıf tutulması tepki çekmişti. Son oyunda artık piyadeler de gerçek bir savaştaki gibi, tanklar için ölümcül olabilmekte ve daha pek çok işe yaramaktadırlar. Oyunda İkinci Dünya Savaşı'nda bulunan neredeyse bütün askeri birlikler yer alırken, artık oyuncuya hava ve topçu saldırıları seçeneği de sunuluyor. Düşmanın tanklarını ve yerleşimlerini yerle bir etmekte çok yararlı olan topçu ve hava desteğini yerinde kullanmanızı tavsiye ederim zira sote bir yere yatıp atış alanına giren her piyadenizi ve tankınızı kevgire çeviren bir Alman Panther'ini dize getirebilmek için beş altı tank ve bir sürü piyade harcamaktansa uçaklar ve toplar ile işi daha temiz bitirebiliyorsunuz.





Oyunun kontrollerinde bir değişme olmadığı görülüyor. Close Combat serisinin artık standart hale gelen kontrol siteminde seçtiğiniz birimin üzerinde mouse'un sağ tuşu ile kliklediğinizde ekrana gelen küçük menüden bu biriminize vermek isteyeceğiniz emirlerin bir listesini buluyorsunuz. Elbette sahadaki askerlerinizi veya tanklarınızı tek tek seçip emir verebileceğiniz gibi bir çoğunu aynı anda seçerek topluca da emir verebilirsiniz. Özellikle, piyadelerinize topluca saldırı emri verirken yapacağınız gibi yani.

Grafik-Ses

Artık alışıldığı üzere oyunun grafiklerinde veya seslerinde fazla bir değişim yok. Herşey aynı ilk oyundaki görünümünü koruyor ancak yeni silahlar ve dolayısı ile yeni sesler oyuna eklenmiş. Ayrıca belirtmeliyim ki, neredeyse her silahın ayrı bir sesi olduğu için oyunda biraz deneyim kazanınca, görüş alanınızda olmayan ama size ateş açan bir silahın nasıl bir şey olduğunu kolayca ayırt edebileceksiniz.

Oyundaki birlik satın alma sisteminin de değiştiğini hatırlatmakta fayda var. Eskisi gibi prestij puanı ile yeni birlikler satın almak yerine birliklerinizde eksilenleri orduya yeni katılan çaylaklardan olusan bir Replacement Pool'dan tamamlıyorsunuz. Elbette, çarpışa çarpışa deneyim kazanmış ve attığını vuran bir birliğin içine yeteneksiz acemileri sokmak çok da istenilen bir durum olmadığından bu seçeneği de gerçekten ihtiyacınız olmadıkça kullanmıyorsunuz.

Oyunun eksik görünen bir noktası ise yapay zekanın bazı yerlerde çakılması. Özellikle tankların yol bulmaya çalışırken saçmaladıklarına ve takılıp kaldıklarına şahit oluyosunuz ama bunun dışında yapay zekanın başarılı olduğunu görebilirsiniz çünkü birlikleriniz neredeyse insiyatiflerini kullanarak çarpışıyorlar. Her an, ateş altında kaldığı için saldırısından veya konumundan vazgeçip kaçıp saklanan ve tekrar emir bekleyen bir birlikle karşılaşmanız mümkün bu oyunda.

Bu Ay Fotoromanı Kaçırmayın

Close Combat 4: Battle of the Bulge son derece güzel bir Real-Time Strateji. Üstelik bu kez oyuna stratejik kontrol öğesinin de eklendiğini ve Avrupa haritası üzerindeki 40 bölgeye istediğiniz gibi asker nakledebileceğinizi de aklınızdan çıkarmayın. Oyunun kontrol panelindeki karışık görüntünün sizi korkutmasına ve Close Combat hazzını yaşamınıza engel olmasına izin vermeyin.

Cem Şancı

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Askeri birimler de hala iki boyutlu ama oyun yine de güzel görünüyor. Savaş başlayınca etrafın deforme olduğunu görüyorsunuz.

Ses ve Müzik
Savaş sesleri muhteşem. Oyun sırasında silahları seslerinden tanıyabiliyorsunuz. Bütün sesler çok iyi.

Oynanabilirlik
Oyun içinde sıkı bir eğitim bölümü var. Oyunun zorluğu, askerlere iyi komuta edilmediğinde ortaya çıkıyor.

Atmosfer
Oyunun bütün karizması atmosferinden kaynaklanıyor. Çizgiler çizerek vınıldayan mermiler, koşuşup bağıran askerler.

LEVEL Notu %85

Yapay zekadaki bazı sapıtmalar dışında sorunu görünmeyen, stratejik kontrol ile seriye yeni tat getiren bir oyun. Heyecanla oynanıyor.

Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 460 MB Harddisk Alanı

Önerilen: PentiumII 233, 64 MB Bellek, 460 MB Harddisk Alanı

Grafik Desteği: Software – Maksimum 1280 x 1024 Çözünürlük

Multiplay: Internet, LAN ve Mplayer üzerinden 2 kişi, CD gerekiyor

Extra: Yok

WALL STREET TRADER 2000

Asıl oyun, hergün oynadığımız ve başarılı olmak zorunda olduğumuz para kazanma oyunudur.

Yapım: Monte Cristo Multimedia **Dağıtım:** Monte Cristo Multimedia **Tür:** Ekonomik Strateji **Web:** www.montecristo-multi.com



Borsayla ilgilenenler varsa, Kasım ayından bu yana yüzde üçyüzlere varan bir artış yaşandığını, kimi senetlerde yüzde beşyüze yakın bir kar ortaya çıktığını biliyorlardır. Kasım ayında yanlışlıkla bir milyarlık hisse senedi aldıysanız şu sıralar üç ile beş milyar arasında bir paranızın olması gerekiyor...

Ancak hayat insana her zaman bu kadar cömert davranmaz. Tarih, yatırımları iflas ettiği için intihar yolunu seçen binlerce insanla doludur. Çabuk yükselmek kadar çabuk düşmenin de en kolay olduğu yer ise hiç şüphesiz ünlü Wall Street'dir.

Aşkı Parayla Satın Alabilir Misiniz?

(Evet) Wall Street Trader, Capitalism'e benzer bir ekonomi simulasyonu. Genç ve gelecek vaad eden parlak bir ekonomi adamı olarak, yeni satın aldığı bir Asya Bankası batmanın eşiğine gelen zengin yatırımcı Lord Fleming'in emri ile bankanın başına geçiyor onu kurtarmaya çalışıyorsunuz. Ancak oyun sadece bir bankayı kurtarmaktan ibaret değil. Oyun ilerledikçe bankayı kurtarmakla kalmıyor, tüm Fleming imparatorluğunu da ele geçirmenin yollarını aramaya başlıyorsunuz.

İyi kotarılmış bir dizi ara video ile kendinizi oyundaki olayların içinde buluveriyorsunuz. Oyunun da görev tabanlı olduğunu hatırlatmakta yarar var. Büyük patronunuz sizi ilk görevlerde küçük alıştırma ve sınama görevlerine atayıp, para kazanma becerinizi ölçtükten sonra dişli rakiplerinizle karşılaşacağınız esas görevlerinize başlayabiliyorsunuz. Başlangıçta rakiplerinizin ölümcül baskılarını püskürtmek için hızlı manevralar yapıp doğru kararlar almanız gerekirken, uzun vadede rakiplerinizin içine casuslar sokup Insider Trading olayına girmeyi ve onları tümüyle ortadan kaldırmayı planlıyorsunuz.

Ya Sadakat? O da mı Parayla?

(Evet.) Oyun real time olarak gelişen piyasalarda geçiyor. Ancak oyunun hızını ayarlamanız mümkün. Yine de siz gerekli analizleri yapıp, ne alıp ne satacağınıza karar verirken zaman geçiyor ve siz karar vermekte çok gecikirseniz fırsatları da kaçırabiliyorsunuz. Elbette, tam tersi de geçerli yani acele ederseniz de elinizdekilerden olabiliyorsunuz. Elinizdekileri kaybetmektense birazcık kardan feragat etmek her zaman en mantıklı taktik olduğu için de acele etmek yerine yavaş ama dikkatli ilerlemeniz tavsiyesinde bulunmak düşüyor bana bu güzel derginin güzel sayfalarından.

Başlangıçta sadece petrol ve Yen (japon parası) piyasalarında alım satım yapabilmenize izin veren oyun, görevler ilerledikçe yabancı borsalardan otomobil ve teknoloji sektörlerine kadar 16 ayrı alanda at koşturmanıza olanak sağlıyor. Elbette yatırım araçlarının çeşidi arttıkça üzerinde düşünmeniz gereken daha fazla ayrıntı ortaya çıkıyor ve dikkati elden bırakırsanız donunuzu da bırakıp oyundan çıkmanız gerekebiliyor. Gerçi oyunda yönettiğiniz holdingin parası harca harca bitmeyecekmiş gibi görünse de Wall Street bugüne kadar ne devleri batırmış ne minikleri yükseltmiştir (bakınız Bill Gates). Burnunuz hiç havalarda dolaşmasın çünkü düşmesi çok kolay olabiliyor.

Peki Ya İnançlar! Prensipleri Parayla Alabilir misin?

(Evet.) WST 2000'i oynanabilir bir oyun yapan en önemli özelliği kullanıcı kolaylığının gözetilerek dizayn edilmesi. Normalde çok karışık ve öğrenmesi, oynaması zor olması beklenen bir ekonomi simülasyonunda olabilecek en iyi arayüzün geliştirildiğini söylemem çok da abartı olmayacaktır. Oyun boyunca ihtiyacınız olan tüm bilgiler size sadece bir klik uzaklıkta olduğundan, aradığınız bilgiye hızla ulaşabiliyor, dolayısı ile hızla karar verip para kazanabiliyorsunuz. Daha da önemlisi zaten zor olan oyununun içinde bir de ekranlar arasında dolaşıp aradığınız şeyi bulabilmek için çabalayıp durmuyorsunuz.

Oyunun yapısı ileriyi görmeyi ve buna göre yatırım yaparak para kazanmayı gerektirdiği için oyun boyunca en çok ihtiyacınız







olacak şeyin bilgi olduğunu hatırlatmam gerekecektir. Bilgiye ulaşmak için ise takip etmek istediğiniz sektörleri inceleyip size raporlar verecek ajanlar tutuyorsunuz. Hatta daha ileri gidip incelemek istediğiniz noktalara casuslar yerleştiriyorsunuz ve yasalarca yasaklanmış olan "Insider Trading" olayına giriyorsunuz ama yakayı ele verdiğinizde karşınızda bir avukatlar ordusu bulmayı da göze alabiliyorsanız tabii ki.

Oyunun gerçekçi bir ekonomik modele sahip olması onu ekonomi ile ilgilenen herkes için kaçırılmaz bir deneyim haline dönüştürüyor ancak bir de madalyonun öbür yüzü karşımıza çıkıveriyor. Eğer bütün hayatınız Galatasaray'ın veya Fenerbahçe'nin defansında, orta sahasında kimin oynaması gerektiğini düşünmekle ve hatta takım sevdanız yüzünden rakip takımları tutan arkadaşlarınızla kavga etmekle geçiyorsa, kızlar size göz kırparken siz halı sahadaki maça gitmek için başınızı çeviriyorsanız veya çok doğal olarak lisede henüz korelasyonun ne olduğunu size öğretmedilerse WST 2000 oynamak size biraz zor

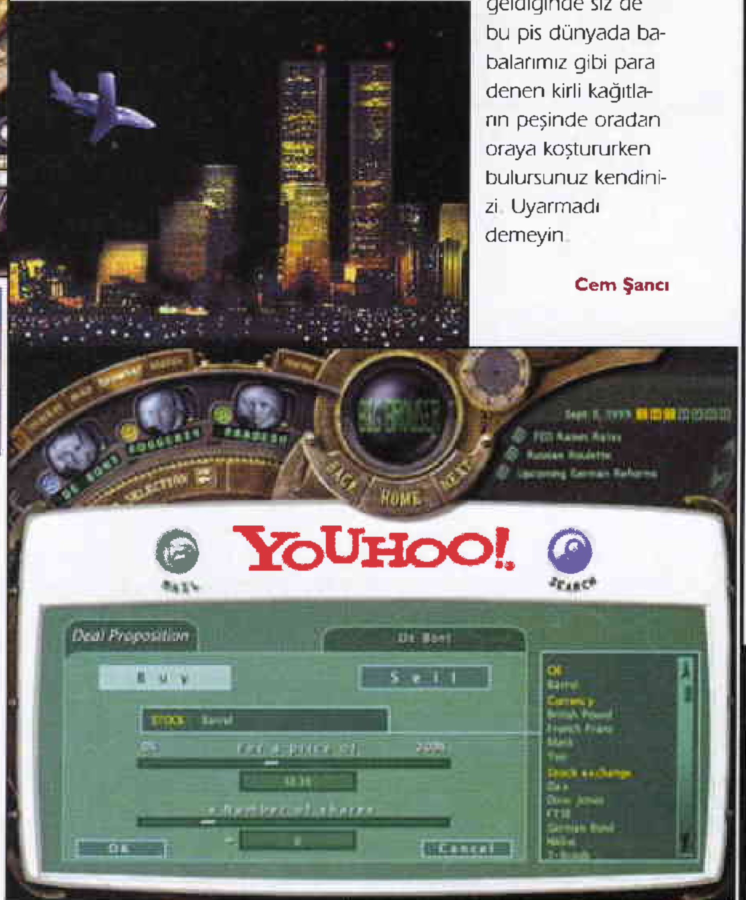
Alternatif	
Industry Giant	
Sayı/Puan	Ağustos 98 3,5/5
Ruthless.com	
Sayı/Puan	Şubat 99 7/10

gelecektir (biraz değil, ÇOK.) Ama yine de, okuldan sonra hayatın nasıl döndüğünü, babalarınızın nasıl para kazandığını, bir gazete haberi ile insanların nasıl para kazanıp kaybettiklerini anlamak için bu oyuna bir göz atmanızda fayda vardır derim.

Peki Ya Yürek, Cesaret? Onlarda mı Parayla?

(Evet.) Oyun aslında çok kolay ve kulalnışlı bir multiplayer moduna sahip ama tahmin ettiğiniz gibi oyunu multiplayer oynamak isteyecek rakip bulmak gerçek bir sorun. Ancak Lan üzerinde bir kaç arkadaşınızla beş altı saat takılmayı göze alabiliyorsanız oyunun multiplayer olarak tadı çıkabilir ama internetv üzerinde arkadaş bulmanızın çok zor olduğunu söylemek de, yapmak için para aldığım görevlerim arasında. Ancak oyunun çok düşük konfigrasyonlu makinelerde bile çalışması, upgrade edilmemiş makineler veya notebook kullanan oyun severler için iyi haber sayılabilir.

WST 2000'in senaryoyu takip eden görev tabanlı yapısı, oynanış açısından harika bir deneyim



yaşattırıyor. Verilen görevi bir an önce bitirmeye çalışmak nedeniyle oyunun temposunun düşmemesi artı özellikelir arasında sayılabilir ama uzun vadede stratejiler üretmek istediğinizde görevlerin buna izin vermeyecek kadar kısa sürmesi insanı biraz hayal kırıklığına uğratıyor.

Para Bu Kadar Güçlü mü? Biz Onun Kölesi miyiz?

(Evet) Wall Street 2000 de başarı, fazlasıyla günlük alım-satım taktiklerine dayanıyor. Haberleri sıkı sıkıya takip etmek ve piyasanın gelişen haberlere nasıl tepki vereceğini kestirerek alım satım yapmak oyundaki başarının sırrını oluşturuyor. Hızlı bir FPS oynamaktan sıkıldığınızda, biraz da gerçek hayata dönmek istediğinizde oynamak isteyeceğiniz kadar güzel ama hayatın gerçeklerini en acı şekilde hatırlatacak kadar da sinir bozucu bir oyun Wall Street Trader 2000. Paranın her şey demek olduğunu anladığınızda hayatınız için çok geç olmasını istemiyorsanız şu oyuna bir göz atmanızı öneririm. Ve eğer babanız çok zenginse, şimdiden gizli bir banka hesabına paracıklarınızı istiflemenizi de öneririm yoksa vakti geldiğinde siz de bu pis dünyada babalarımız gibi para denen kirli kağıtların peşinde oradan oraya koştururken bulursunuz kendinizi. Uyarmadı demeyin.

Cem Şancı



LEVEL KARNESİ

Grafikler
Ara videolar güzel. Oyun içi grafikleri bilgi yoğunluğu içinde gözleri yormayacak kadar sade ve uyumlu.

Ses ve Müzik
Çok kayda değer bir şey bulabileceğinizi umud etmeyin. Ama oyunun atmosferini tamamlamak için yeterli oluyor.

Oynanabilirlik
Zor. Gerçekten zor. Sadece oyuna alışmak iki saatten fazla sürebiliyor. Ama zaten hayat da zor.

Atmosfer
Gerçeklik konusunda bir sorunu yok. Kaybettiğiniz her cent için kendi paranızmış kadar üzülüyorsunuz.

LEVEL Notu %75
Uzun dönemli startejilere izin vermiyor. Ama para dünyasında dönen oyunların bir parçası olabilme şansı veriyor oyuncuya. Tam bir "arşivlik" oyun.

Minimum: Pentium 75, 16 MB Bellek, 100 MB Harddisk Alanı
Önerilen: Pentium 100, 32 MB Bellek, 250 MB Harddisk Alanı
Multiplay: Internet ve LAN üzerinden max. 4 kişi
Grafik Desteği: Software - maksimum 1024*768
Extra: Yok

KISA KISA

İşte bu ay eleğin üstünde kalan taşlar. Aman dikkatli olun, uzak durun.

GULF WAR

Firma: 3DO Tür: Oraya buraya koş, ateş et Level Puanı: 40

Amerikalılar Irak'ı vurdular, acısını biz çekiyoruz. Irak'tan beslenen terör olayları nedeniyle yaşanan acıları bir kenara bırakın, bu operasyonun ve sonrasında oluşan durumun ülkemize ekonomik zararları nedeniyle bu gün hala elli dolarlık bir oyun alınabilir mi tartışması yapıyoruz. Toplumda infial yaratmak ve insanlarımızı kargaşaya düşürmek istemiyorum ama sevgili Bush ve Bill, yuh yani. Cebinize attıklarınızın bir kısmini da bize gönderin sevgili müttefiklerimiz.

Ayrıca sadece ekonomi açısından da değil. Körfez Savaşı'nı konu alan oyunlar arasından da şöyle adam gibi bir tanesine rastlayamadık. Bu güne kadar körfez savaşını konu alan oyunların çoğunlukla vasat yapımlar olduğunu hatırlarsak bu savaşın bize pek de yaramadığını anlarız belki.

Gulf War, Körfez Savaşı'nı konu alan bir shoot-em up. Size tankı verip salıyorlar bayıra, mevlam kayıra. Önünüze çıkan herşeye ateş ediyor roket sallıyorsunuz sonra üsse geri dönüp on altı görevinizden geri kalanını tamamlamak için tekrar çöllere koşuyorsunuz. Aslında bu oyuna "Körfez Savaşı'na katılmış Amerikan askerleri simülasyonu" da diyebiliriz belki çünkü onların da görev sürelerini bitirip bir an önce o aptal savaştan kurtularak ülkelerine dönmek için çabalamış olduklarını biliyoruz. Yani o hissi aynen yaşıyorsunuz. Bir an önce kurtulsam şu oyundan diye can atıyorsunuz ekran başında. Ama yine de çok kötülememek ve kızların eline çok koz vermemek lazım. Oyun oyundur yine de. Eminim bir seveni çıkacaktır. Sağda solda görürseniz bir bakın oynamaya çalışın, belki hoşunuza gider.





WILD WEST SHOOTOUT

Firma: Colt (Evet evet tabanca üreticisi) Tür: John Wayne tripleri Level Puanı: 40

1995 yılında İngiltere'den gelen bir oyun dergisinde garip bir oyun görmüştüm. Bir vahşi batı kasabasında, kahramanın elinde silahla, video çekimi mekanlarda dolaşıp rakiplerine ateş ettiği oyun aynı zamanda Windows 95 için yapılmış ilk oyunlardan da biriydi. Yıllar sonra o oyunun tıpkısı-benzerini bilgisayarcılarda görmek beni çok heyecanlandırdı. Buram buram nostalji kokan taze hislerle alıverdim oyunu.

Sonra bilgisayarcıdan çıkarken onu gördüm. Siyah gözleri kocaman kocaman bakan, ince vücudu bir yılan gibi kıvrılan ve yüzümü gömüp koklayıp öpmek isteğiyle yanmaya başladığım güzel boynunu hafızama kazıyan onun adını sormak cesaretini nerden buldum bilmiyorum ama sordum. Durdu, bana baktı. Gözleri, karanlık bir odada titreyerek odayı aydınlatan mum alevi gibiydi. Bir kaçıyor bir geliyordu. Utangaçlığı yüzünü kıpkırmızı yaptı. Yanakları kızıllaştıkça vücudu dirileşti. Uzanıp öpmek istedim umutsuzca ama durdum. Adını söylemesini bekledim. Çok sevdiğim Bach'ın tüm eserlerinden daha zevk verici bir melodiyle karşılacağım anın beklentisiyle gözlerinin içine bakarak tekrarladım ölmek üzere olsaydım dahi isteyeceğim son arzumu. "Adınızı bağışlayın bu çaresiz hayranınıza ey güzel."

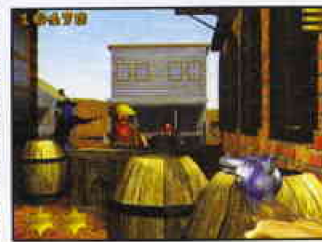




Yine durdu. Suskunluğunu gözlerindeki ıslaklık bozuyordu. Herşeyi ele veriyordu kalbinin atışı. Daha anlamlıydı sessizlik. Son bir cesaretle baktım gözlerine, aşk bu olmalıydı.

"Ne istiyosun aptal herif? Hadi ikile hemen, kırdırtmiim abime bacaklarını!" dediğinde aşk benim için sonsuzluğa gömülmüş bir bilinmeyen oluvermişti. Kusarak ve koşarak ikiledim.

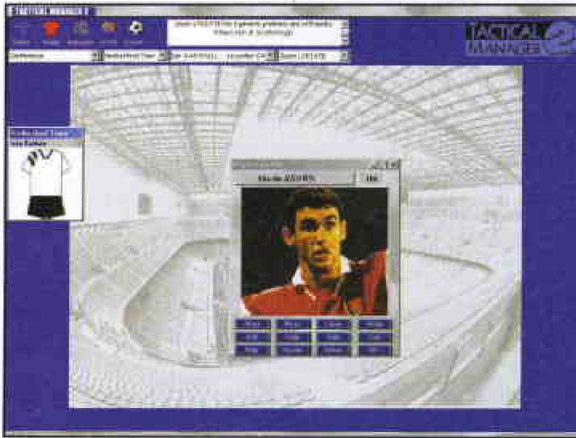
Sozün özü, Wild West Shootout sıkar, canınızdan bezdirir. Alın ama oynamayın.



TACTICAL MANAGER 2

Yapımcı: Gereksiz Uğraşılar Software
Tür: Ah Fenerin Başında Ben Olacaktım ki-Aha buyur **Level Puanı: 25**

Futbol oyunundan nefret ettiğim kadar nefret etmedim şu sigara içen kadınlardan, onu söyleyeyim de bu anlamlı giriş yazısında. Hem bir kadın hem de sigara içicisi olarak üslü şekilde nefretimi kazanan bir insan bile futbol ile karşılaştırdığımda sevdiğim bir dost gibi kalmaktadır. Peki nedir beni bu kadar futboldan nefret ettiren şey? Aslında sizsiniz sevgili arkadaşlar. Evet, kusuruma bakmayın ama insanlar, palalarla bıçaklarla, tabancalarla örgütlenip lak olmayınca, sahada oyuncular birbirine girer, dışarıda da taraftarlar. Sahada canını dişine takıp kazanmak için oynayan oyuncunun, tekme yiyip orası burası parçalanınca sinirlenip kavga çıkarmasını da anlayabilirim ama e be taraftarlar, siz niye girersiniz birbirinize? Neyse, bu güzel derginin güzel sayfalarına yakışmayacak kadar kaba sözler sarfetmemi gerektirecek bu konuyu burda kapatıyor, 1050 klüp ve bir o kadar da oyuncuyla oynanabilen bu oyunu hiç birinize



maç seyretmek için stada gidiyorsa bu vahşi kalabalığın sevdiği ve vahşet yaratmak için fırsat bulduğu bir oluşumu sevmem beklenemez. Olm, futbol veya başka oyunlar, başka insanları sopalarla dövmeye kalkmanız için değildir. Adı üstünde, bir oyun olan futbol da diğer oyunlar gibi seyredilmek ve seyredilirken zevk alınmak içindir. Ama olayın içindeki insanlar pek par- tavsie etmiyorum. Yani single player mingıl player nasıl takılırsınız bilemem ama e-mail yolu ile aynı anda devam eden 30 ligdeki toplam 1050 klübün 1000 tane menajeri nasıl bir araya gelir, gelirse de bu oyuna ne kadar katlanırlar ona da karışmak istemem. Ne haliniz varsa görün şeklindeki tavrımı koruyarak buradan koşarak uzaklaşmak yolunu seçerim.



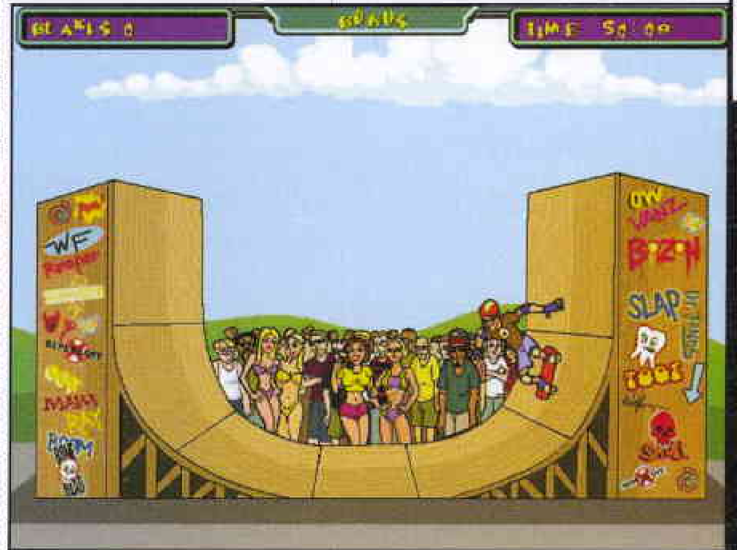
XTREME SPORTS ARCADE

Firma: WayForwrd Technologies
Tür: Sanal Kas Yapma ve Sağlıklı Yaşam Programı **Level Puanı: 42**

Paten kaymak, kaya tırmanmak gibi tehlikeli sporlarla ilgileniyorsanız ne mutlu size. O zaman size bilgisayarın karşısında fazla vakit kaybetmeden dışarı, güneşe koşmanızı ve ne yapıyorsanız onunla iştirak etmenizi tavsiye ederim. Ama, herhangi bir spor dalı ile uğraşmıyor veya sporla uğraşmak diyince aklınıza televizyonun karşısına geçip küfrede küfrede futbol seyretmek geliyorsa, monitörünüzün başından günlerce kalkmadan kör olana kadar Xtreme Sports oynamınızı tavsiye ederim. Doktorların dediğine göre, çok hızlı bir şekilde kas yapmak için kullanılabilecek bu oyun programı ile üç beş gün uğraşmanız halinde sinirleriniz acayip kas yapmış olacaktır. Vasat grafikleri ve zor kontrolleri ile zaten ne anlama geldiğini anlayamadığım bu oyun sayesinde eski dağcılık günlerim aklıma geldi bu arada sizlere biraz o günlerden bahsedeyim.



Birgün Yıldız Teknik Dağcılık ile Ballı Kayalarda kamptayız, tırmanma dersi sırasında yanına ip mip almadan kendini kaptırıp giden bir kız arkadaşımız on metre tırmandıktan sonra aşağı bakmayı akıl edince birden paniğe kapılıp ordan asla inemeyeceğini anlayarak oturup ağlamaya başlamıştı. Kendisini inmesi veya atlaması halinde bizim onu tutacağımız yolundaki telkinlerimiz bile sakinleştiremiyince biz de konuşmaktan yorulup, güneşin de artık batmış olması nedeni ile çadırlarımıza geri dönmüştük. O kızı bir daha görmediğim şimdi aklıma geldi. Yani sabah uyandığımda olayı tamamen unutmuştum. O arkadaşı ne o gün ne bir daha hiç görmedim. Neyse, herhalde birileri kurtarmıştır. Umarım. Yani mutlaka. Yıldız dağcılık kimseyi geride bırakmaz. Nerden geldi aklıma. Neyse. Oyunu almayın, daha iyisini yapın ve gidip dışarıda gerçekleri ile oynayın.



Cem Şancı



Playstation incelemelerini Ekin ve Batu yapıyor.



STREET FIGHTER EX 2 Plus

Bizim sokağın yaramaz çocukları

Yapımcı firma: Arika | **Dağıtım: CapCom** | **Tür: Beat-em Up** | **Web: www.capcom.co.jp**

Haydi gelin beraber sayalım, en son Street Fighter oyunu çıkalı kaç gün olmuştu? Efendim, dün mü dediniz? Eh, baya bi olmuş doğrusu; 24 saat, az mı? Bakın bugün de ne çıktı? Bakın bakın, çekinmeyin, başlık yukarıda. Yaklaşık bir senedir oyun salonlarında gördüğümüz Street Fighter EX 2 Plus artık evimiz, güzel evimizde, PSX konsollarımızın içerisinde. SF EX1 Plus Alpha, PSX'te, salonlardan bile erken çıkmışken, bu kez neden bir sene bekledi orasını anlayamadım işte. Bu arada söylemeden edemeyeceğim ki siz bu yazıyı okuduğunuz sırada Street Fighter EX 3 çoktaaan çıkmış olacak. PSX 2'de tabi. Eh, bu hıza ayak uydurabilene aşk olsun hani.



EX 2, aslında EX Plus Alpha'nın üzerine yapılan basit ekleme ve değişikliklerden oluştuğu için pek de sanat eseri sayılmaz hani. Bu yeni oyunda, yeni karakterler, yeni hareketler ve yeni görsel efektler gibi CapCom'dan beklenecek tarzda basit gelişmeler var. Bunun dışında mevzuat aynı; Ken yumruk atıyor, Dhalsim kafa atıyor, Zangief tutup atıyor falan. Belli başlı oyun modları var. Arcade mod, Takım savaşı, Survival, zamanlı dövüş, egzersiz, ve izleme modu; ve tabi ki iki kişilik versus modu. Oyunun ritmine ayak uydurabilmek için bol bol egzersiz yapmanızı tavsiye ederim. Seyretme(watch) modu ise benim hoşuma giden bir diğer kısım. Seyrederken kamera açılarını isteğinize göre değiştirebiliyorsunuz. Başka hiçbir oyunda Ken' in suratınıza ejderha yumruğu hareketini yaptığını göremezsiniz. Düşünsenize sersemlemiyorsunuz bile J. Hele bir de yavaşlatma özelliğine sahip bir Joypad' iniz varsa, o zaman tüm ayrıntıları gayet net seyredip öğrenebilir, evde veya sokakta arkadaşlarınıza uygulayabilirsiniz.



Abi bi jeton verseneee

Şu anda oyunun EX2 ve EX2 Plus şeklinde iki versiyonu var. "Kardeşim bu "plus" ne ola ki, annamıyoz diye kafa mı buluyolar bizimle" diyecek olursanız hemen anlatayım. İlk önce tabi ki yeni karakterler demek oluyor. EX2 tayfasına ek olarak Darun Mister ve Pullum Purna' da geri dönüyor. E, önce eşeği kaybedip sonra bulma olayı tabi, sevindiriyorlar bizi böyle para oyunlarıyla. Sagat, EX serilerinde ilk kez sahneye çıkıyor. İki de yeni karakter ile tanışıyoruz. Area, mekanik patenleri ve ateş gücü olan biyonik kolu olan genç bir hanım kızımız. Vulcano Russo ise, son zamanların ilginç gösterişli dövüş tarzı ve salak moda anlayışı ile karşımıza çıkan yeni yetme bir dövüşçü. Bir de sadece 3 level' da yapılabilen Super Kombolar eklenmiş. Eskiden sadece bazı adamlarda vardı ve hangi akıllı çıkardı bilmem ama bunun adına "perde" denirdi. Yapması da çok zordu. Artık parlak ışıklar altında rakibi ölene kadar, hatta öldükten de sonra pataklamak, artık normal bir durum halini alıyor. Her yönden çok heyecan verici olan ve fizik kurallarını hiçe sayan bu özel hareketler, oyunu bitirmeye doğru çok sıkıcı bir hal alabiliyor. İşte size enteresan bir nokta; Zangief size 3 Level Super Combo yaptığı zaman sanki bir fincan kahve içmeye bile zamanı varmış gibi davranıyor. Bir de komboları ardı ardına yapmak çok daha kolaylaşmış. Aynısını iki kere yapmadığınız sürece farklı







gi bir yavaşlama yok. Playstation' ın canlı ve çekici renklerini çok iyi kullanmış. Çok ince patlama animasyonları ve ışık efektlerin abartılması gibi göze güzel görünen ayrıntılar, bu oyunda serinin doruğunda . Eğer rakibinizi 30 plus hit kombo ile öldürmek sizin için yeterli olmuyorsa, acımasızca üzerine düşen bir sürü kayayı seyretmek hoşunuza gidebilir. Karakterlerin tipi iyiden iyiye düzeltilmiş, yumuşatılmış. Pullum' un burnu törpülenmiş, Jack' in sopası tornaya sokulmuş. Animasyonlar ve hareketler çok daha kaliteli. Her karaktere, eski kombolarına ek olarak yeni-



komboları rakibe yedirebilirsiniz. Bu arada bazı hareketler az enerji götürüyor fakat o kadar zevkli ki, çoğu zaman enerji mevzusunu düşünmeden bunları yapacaksınız.



Bundan başka EX2' den kalan tonla yeni özellik de var. Yeni koruma kırma sistemi, Excel sistemi (özel hareket sayılır) ve yeni bonus oyunları dahil birçok özellik bunlara örnek gösterilebilir. Lakin ben bu Guard kırma sisteminin neden konulduğunu anlayamadım. Onun yerine çok daha güzel bir süper kombo çekilip rakip iyice yumuşatılır ve aparkata hazır hale getirilerek orta ateşte kıvranmaya bırakılır.

Abi ver geçim, geçemezsem benim oyunumu al

Bonusların birisinde, meteorlarla beraber düşen bir uyduyu kırmanız gerekli. Diğerinde ise Excel kombonuzu kullanarak, karşınızda eblek eblek duran rakibinizi dövmelisiniz. Buralarda başarılı olmanız halinde kısa kısa bir süre için daha fazla süper kullanabileceğiniz Super bar ile ödüllendiriliyorsunuz. Grafikleri, EX1' deki o mükemmel görüntüsünü kaybetmemiş. Poligonlar detaylı ve frameler hala hızlı ve yumuşak. Fiziksel olarak herhangi bir yavaşlama yok... leri verilmiş ve çok iyi düzenlenmiş. Fakat o da nesi? Hayır, gözlerime inanamıyorum, fonlar iki boyuta inmiş!?! Nasıl olur? İçe doğru yuvarlanmış uzunca bir fotoğraf kartonunun içinde mi dövüşeceğiz yani artık? Hani kuşlar, ağaçlar ve de binbir renkli çiçekler? Nerede kaldı minyatür havuzların fışkırdığı alanlar? Demek ki artık makinemiz yetmemeye başlıyor ki yapımcılar kısıntılara gitmeye başlıyor. Ama benim kanaatimce onlar yettirmesini bilmiyor.



Üff, taygır aparkat çektiii

Ses efektleri ve insan sesleri, önceki oyunda olduğu gibi yine çok kaliteli. Müziklerde ise bir şeyler eksik gibi, hala iç acıcı, gaz verici ama biraz tekdüzelik var. EX1' de daha mı iyiydi sanki... Yağmur yağıp şimşek de çakınca, ben de tutup size tavsiyemi böyle vereyim dedim. Afiyet olsun...

İşte sana bir kaliteli oyun daha, ama unutma Street Fighter EX 3 Plus' da yolda, Beat-em up çıyım diyorsan PC ile uğraşma kendini kasma,

Mega oğlan der ki ya bu oyunu al ya da hevesini Tekken Tag' a sakla,

Ne istersen onu yap, ama kendine iyi bak, kimseyi takma.

Bye&Smile...

Emin Barış

LEVEL KARNESİ

Grafikler

EX1 grafik motoruna çok az bir ekleme yapmışlar. Ana hatlarıyla iyi fakat fonun iki boyuta inmesi güzellikleri öldürmüş

Ses ve Müzik

Serinin her oyununda olduğu gibi yine özenle hazırlanmış sesler var. Müzikler de aslında çok iyi ama eski havası yok.

Oynanabilirlik

Kontroller tabi ki diğerlerinden farksız ve oldukça kolay. Ama darbe tuşları altı adet olduğu için, PSX pad ile oynaması zor

Atmosfer

Street Fighter serisindeki, insanı (senelerdir) büyüleyen çekici havanın dışında bir atmosferi yok. Kendini oynatan bir

LEVEL Notu %83

Son demlerini yaşayan Playstation' da bulabileceğiniz en güzel Beat-em up.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 2
- Memory blok: 1 - 8
- Analog Joypad desteği: Yok
- Dual Shock desteği: Yok
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok
- PC Versiyonu: Yok





Medal Of Honor

İkinci Dünya Savaşı'nın kahramanı siz olmak istemez misiniz?

Yapımcı firma: DreamWorks Interactive **Dağıtım:** Electronic Arts **Türü:** FPS **Web:** www.mohgame.com



Uzun süredir mükemmel bir aksiyon oyunu mu arıyordunuz? İşte buldunuz. Playstation' a düşen son bomba; Medal Of Honor. Konsolda pek de alışık olmadığımız bir İkinci Dünya Savaşı aksiyon oyunu bu. Oyunu oynayan herkesten bu oyunun çok zevkli ve kaliteli olduğu onayını aldım.



Demek ki büyük bir çoğunluğunuz da bu sürükleyici maceraya bayılacaksınız. Ne kadar önem verirsiniz bilmem ama bence bu oyunun kaliteli olmasının en büyük nedeni bence yaratıcısı; sıkı durun: Steven Spielberg!!!

Gelin beraber oyunumuza başlayalım. İlk önce her oyunda olan bir intromuz var. Zoomlanan resimler ve savaş arşivinden çıkarılan videolar montajlanarak, gayet basit bir biçimde hazırlanmış ama oyuna hazırlama ve konuyu kavratma bakımından iyi. Tarih 6 Haziran 1944. Mevzu tabi ki bizim ufaklık; yaramaz çocuk Hitler! Bu sefer de İngiltere'ye göz dikmiş. E Winstın Çörçil amcam da durur mu? Hemen en iyi adamını, Hitler' i çökertmek üzere göreve çağırır. Kimdir bu en iyi adam? Bizizdir tabii ki. Ama bu görevde bize Jimmy Patterson ismini takacaklar, e olsun. Zaten bu oyun da, 2. Dünya Savaşı' nda şehit olan Amerikan askerlerine adanmış. Bu isim de onlardan birine ait. Manevi bir olayı var yani. Neyse, işte biz de gider Hitler' in işlerini baltalamaya ve İngiltere' yi kurtarmaya çalışırız. Biz var ya biz, üüüü, aslında tüm gizli servisler tarafından önerilen çok yetenekli bir askeriz he. Boru değiliz yani.

Evraklarınızı görebilir miyim gomtanım?

Her bölümde değişik görevlerimiz olacak. Bazen önümüze çıkan tüm engelleri etkisiz hale getirip hedefimize ulaşacağız, bazen kılık değiştirip onlardan birisi gidi davranacağız, bazen sessizce gidip bir denizaltıya sabotaj yapacağız, bazen de binaları havaya uçuracağız. Yaklaşık 20 adet görev var ve oynadıkça daha da zorlaşıyor. Zorlaştırma derecesi de çok iyi ayarlanmış. Arada dağlar kadar fark yok. Her göreve başlamadan önce ne yapacağımızı bir video tanıtımı ile öğreniyoruz. İngilizce'niz



olmasa bile anlayabileceğiniz bu brifingler, insanın savaş güdülerini hapsolduğu mahsenden çıkartıyor (vay be, bunu ben mi söyledim?). Silah ve cephaneler ise tamamen gerçeğe dayalı. Zaten bu oyun yapılırken bir çok yüksek rütbeli ordu mensubundan ve 2.Dünya Savaşına katılanlardan yardım alınmış. Silahların kullanımı ve özellikleri tamamen gerçeklerine uygun.

Nazi askerleri ile çok zaman harcayacaksınız. Bazen onları öldürmeye uğraşırken bazen de onlarla konuşacaksınız. Aslında oyunda çok fazla onlarla konuşmuyorsunuz ama onlar kendi aralarında çok konuştuğundan, oyunda tam 1500 satırlık diyalog mevcut. Oyundan aldığınız zevk ise tek kelime ile mükkemel!! Bazen sadece koşarak ateş ediyor bazen ise bulduğunuz her yere saklanıp bir ajan edasıyla Nazi askerlerini sinek gibi avlıyorsunuz. Hatta hatta bir Nazi kumandanı gibi giyinip gizli evraklara ulaşmak için koridorlarda elinizi kolunuzu sallaya sallaya dolaşıyorsunuz. Bazı askerler size "Komtanım" bile çekiyor. Bazıları size evraklarınızı soruyor ve siz gösterince kabul ediyor. Yüksek rütbeliler ise bu numarayı yemiyor ve alarmı çalıştırıyor. Ondan sonra elinizde birkaç taş ve bir sürü pirinç kalıyor. Yapay zeka gayet iyi ve bu yüzden onları alt etmek için sıkı bir oyun çıkarmanız gerekiyor.

El bombanızı düşürdünüz sanırım

Fark ayrıntılardadır derim ya hep, işte burada da bir kanıtı var. Bir el bombası oyunu ne kadar değiştirmiş. Arkasında ne olduğunu bilmediğiniz veya silah





ile ulaşamadığınız birçok yere bu bombayı atın, ve durumu seyreyleyin. Ama bir de madalyonun diğer yüzü var, eğer bombayı fark ederlerse tekme atıyorlar ve muhtemelen size geri geliyor. Tabii bazen de arkadaşlarına atmıyor değil salaklar ehi ehi...

Eğer bir köpek bunu görürse ağzına alıp bir kamikaze gibi size doğru koşmaya başlıyor.

Her görevden sonra, ne kadar başarılı olduğunuzu gösteren bir rapor göreceksiniz. Maddeleri ise çok iyi, kaç kurşun attığınızı, kaçının isabet ettiğini, kaç kişi öldürdüğünüzü ve bu kişileri öldürürken, bacaklarına, kollarına, göğsüne, kafasına veya başka yerlerine kaç kurşun isabet ettirdiğinizi öğrenebiliyorsunuz. Eğer çok başarılıysanız bir onur madalyası alıyorsunuz. Bir de bu başarınıza göre takma isim alıyorsunuz. Kafa avcısı, kol koparıcı veya patates patlatıcı gibi...



Bir de multiplayer seçeneği var fakat bu konuya fazla girmek istemiyorum çünkü oyunun kalitesini düşürüyor. Ekran bölünüyor ve arkadaşınızla kapışıyorsunuz. Link desteği olsaymış PSX'deki en manyak oyun olurmuş.

Kontrolleri hiç de fena olmayan bir oyun fakat analogda büyük problemleri var. D-pad ile oynamak daha kolay fakat bu kez de titreşimini kaybediyor. Oyunun bütününde de ufak tefek kontrol problemleri var. Biraz daha yumuşatmak ve analog hatalarını gidermek için yapanların bir iki haftaya daha ihtiyaçları varmış gibi sanki.

Evrakları verin yoksa sıkarım topuklarınıza

Medal Of Honor, çoğunlukla karanlıkta geçen bir oyun. Görevlerin gizliliği açısından gece olması daha uygun tabii ki. Grafikler, gece daha net görebilmenizi sağlayan özel bir teknik kullanılarak yapılmış. Bölümler son derece detaylı dokular ve çok sayıda kaplama kullanılarak hazırlanmış. Yolun yanlarındaki kaya duvarlar bile tamamen birbirinden farklı. Renkler de gayet net ve iyi seçilmiş. Multiplayer kısmında ise maalesef bu kadar berrak grafikler yok. İyi görebilmek için bayaa bi kasmanız gerekıyor. Dreamworks, askerlerin animasyonlarına çok önem vermiş. Vurulmadan önce, vurulma esnasında ve vurulduktan sonrası için ayrı ayrı birçok animasyon yapılmış. Askerlerin hareketleri neresinden vurulduğuna bile bağlı. Kafadan bir vuruşta ölüyorlar ama eğer miğferi vurursanız çıtong şeklinde bir sesle kafasından fırlıyor ve asker size ateş etmeye başlıyor. Bacağından vurulan bir asker, bacağını tutarak yere yığılıyor ve sürünerek kaçmaya başlıyor. Bana ilginç gelen asıl nokta absürd hatalar. Görünmeyen duvarlar artık en dandik oyunlarda bile yokken bu oyunda kısmen var. Boşlukta duran mermi deliklerini incelerseniz söylemek istediklerimi daha iyi anlarsınız. Söylemeye dilimin varmadığı en büyük hata ise grafiklerin içine giriyor olmanız. Bir yanlış hareketinizde yerin dibine girebilir ve oynadığınız bölümü kaybedebilirsiniz. Yere düşen mermileri görememeniz ve çok net gözüken lambaları vuramamanız da ayrı eksikler.





Birisi bize klasik müziğin de oyuna adapte edilebileceğini gösterdi sonunda. Michael Giacchino' nun orkestrası bu işi hakkıyla becermiş. Tam 17 parça ve hepsi kendi bestesi. Pek klasik müzikten anlamam ama hani o heyecanlı ve rahatlatıcı yerleri olur ya, işte böyle sürükleyici bir oyuna bu kadar mı güzel oturmuş. Ses efektleri PSX'deki en kaliteli seslerden. Fon müziğinin üzerine oturtulmuş savaş efektleri tahmin edilemeyecek derecede farklı bir heyecan yaratıyor. Tam anlamıyla inkredibıl hale geliyor.

Bu oyunda, Dreamworks, First Person Shooter tarzı oyunların aslında hep aynı kalıba bağımlı kalmayabileceklerini kanıtladı. Er Ryan' ı Kurtarma filmindeki atmosferi bu oyuna başarıyla aktarmışlar. Bir de, bu oyunu sadece Playstation için yaparak aslında bu tarz oyunların PC gerektirmediğini de ispatladı. Bu son derece kaliteli oyuna herkesin sahip olmasını tavsiye ederim. Ayrıca oyunun videolarının birinin en sonunda Jimmy Patterson will return yazmasının da anlamını da ben Medal Of Honor 2' nin yolda olduğu şeklinde yorumluyorum. Son olarak bu tarz oyun sevenlere bir müjde daha; Syphon Filter 2 de yolda. İyi eğlenceler. Bye&Smile...

Emin Barış

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Karanlık ve bol hatalı. Bir yanlış hareketinizle kendinizi duvarın içinde veya yerin içinde bulabilirsiniz.

Ses ve Müzik

Klasik müzik oyuna çok iyi adapte edilmiş. Nazi askerlerinin birbiriyle konuştuğu komik sözcükler insanı güldürüyor.

Oynanabilirlik

Kontroller ve grafiklerdeki bazı hataları göze almazsanız, oynarken sizi dış dünyadan koparacak kadar iyi.

Atmosfer

Tamamen savaşın içerisindesiniz. Sesler ve müthiş çevre dizaynıyla sizi çepeçevre saran bir oyun. Mükemmel derinlik. Uzun süre

LEVEL Notu %91

Herkeste bulunması gereken bir oyun daha. Türünün Playstation'daki en iyi temsilcisi.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 2
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok
- PC Versiyonu: Yok



Knockout Kings 2000

Hiç kelebek gibi uçup, arı gibi sokmak istediğiniz oldu mu?

Yapım: EA Sports **Dağıtım:** Electronic Arts **Türkiye Distribütörü:** Aral İthalat **Tür:** Spor - Boks **Web:** www.easports.com

Boks kültürümün bol bol Rocky izlemek, Muhammed Ali ile Süpermen'in ünlü karşılaşmasını bilmek ve arada bir dünya ağır sıklet ünvan karşılaşmalarını takip etmekten ibaret olduğunu söylersem pek de yanlış olmaz. Ama suç kesinlikle benim değil. Eğer Rocky'lerden herhangi birinde hiç değilse bir iki kerecik nakavtla değil de hakem kararıyla, puanla maç sonuçlansaydı bugün konu hakkında epeyce bir fikir sahibi olmuştum. Gelin görün ki, kısmet Electronic Arts'ın Knockout Kings 2000'ini oynayarak öğrenmekmiş.

EA Yapmış Gene

Alışık olduğumuz EA Sports oyunlarından farklı olarak girişteki demo film değil, grafik olarak tasarlanmış. İyi ki de öyle tasarlanmış, EA amcaların istediklerinde neler yapabileceğini böylelikle görmüş oluyoruz. Kısa, üstelik çok görkemli bir demo da değil, ancak çizimler Muhammed Ali'yi 30metreden tanıyabilmenizi sağlayacak kadar başarılı. Bu demo tabii, oyun içinde bu kadar iyi olamaz demeye hazırlanıyordum ki, oyun içi grafiklerinin de hiç yabana atılır olmadığını görüp hayrete düştüm. Rahatsız edici köşe ve kenarlar iyiden iyiye temizlenmiş, yüzler çok net. NBA'daki gibi bir dolu oyuncu yerine 50 adet boksör üzerinde çalışmak çok daha ince detaylara inilebilmesini sağlıyor, gösterilen özen de grafik kalitesine yansıyor elbet. Fark yalnızca dış görünüşte değil; her boksörün ayrı fiziksel skorlarının yanı sıra, kendilerine özgü hareketleri de bulunuyor. Her birinin rakibi aşağılayıp kızdırma tarzları bile farklı !



Adrian! Adriaaaaan!

Career seçeneği ile kendi boksörünüzü sıfırdan başlayıp yaratabileceğiniz gibi, Exhibition seçeneği ile de gelişigüzel bir maç yapabiliyorsunuz. Bir de boksun yakın takipçileri için Classic Fights seçeneği var ki, hem boks tarihine geçmiş maçlar hakkında bilgi sahibi oluyor, hem de tarihi yeniden yazma şansını elde ediyorsunuz. Slugfest ise kafa dağıtmak isteyenler için birebir. Sıklet yok, Exhibition'daki gibi yorulmak yok, kural yok... Dan dun vurup bir an önce rakibinizi indirmeye çalışıyorsunuz. Bu arada dan dun dedim de eğer Knockout Kings'e standart bir dövüş oyunu gibi bakıyorsanız, hemen bir Tekken 3 ya da Evil Zone edinin, paranıza yazık! Boks ciddi bir iştir arkadaşlar, bunun kuralı, nizamı vardır. Öyle, zıplarım, rakibin enerjisi sıfıra inene kadar vur babam vur olmaz! Gerçekten de rakibinizin enerjisi sıfıra inerse düşer ve hakem saymaya başlar, ancak şu var ki boksta esas olan vücuda ve başa aldığınız darbelerin hakemlerce değerlendirilmesidir. Bu nedenle yumruk atarken yememeye de özen göstermelisiniz, hem rakibinizi devirseniz bile çoğunlukla ilk seferde dört ya da beşte ayağa kalkacaktır. Asıl önemli olan tekniğiniz olduğu için Career seçeneğinde maç aralarındaki idmanlarda size öğretilen hareketleri iyi ezberleyin ve mutlaka dans etmeyi öğrenin!

Knockout Kings 2000'de bir boks oyunundan beklenebilecek her şey var. Boxer Bios ve Cclassic Fights bölümleri, ilgilenenlerin boksörler ve ünlü maçlar hakkında epey genel kültür kazanmasını sağlayabilir. Yalnızca dövüşmek isteyenler için de klasik dövüş oyunlarına iyi bir alternatif olabilir. Tamam, biz Street Fighter gençliğiyiz, özümüze sadığız diyebilirsiniz, ama hep gerçeküstü hareketlerden, olanaksız taklalardan sıkılmadınız mı? Bir parça gerçek insan doğasının, rakibinizin etrafında dönmenin, hızlı adımlarla vur-kaçların, rakip sendelediği zaman açıktan atılan bir kroşenin, zor durumdayken rakibi kucaklamanın zamanı gelmedi mi ? Bir düşünün...



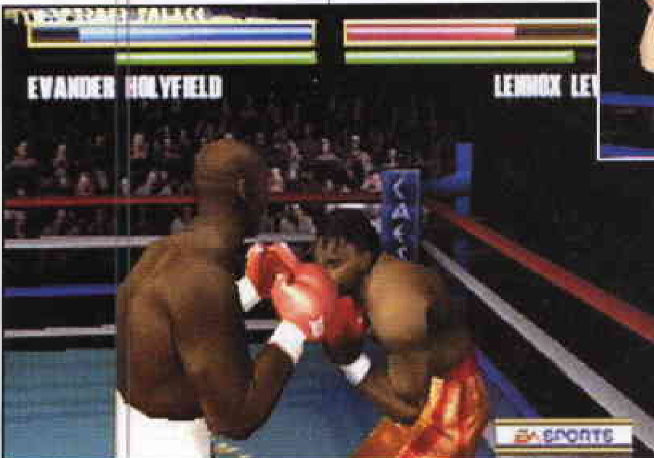
Limitsiz malzeme: Lara' nın tam olarak kuzeye(north) doğru dönmesini sağlayın. Select' e basıp Inventory ekranına girin. "büyük medipack" e gidin ve şu tuşlara basılı tutun: L1 + L2 + R1 + R2 + Aşağı + Üçgen.



Tamamen kuzeye dönebildiğinizi pusulaya bakarak anlayabilirsiniz. Çok ufak bir yanılgı bile kodların çalışmamasına sebep olur. Kuzeye kolayca tam dönebilmek için kuzeye bakan bir blok bulun ve tırmanın. Tutunup yere inerseniz ya da üzerine tırmanırsanız tam olarak kuzeye dönük olacaksınız. Hileyi şimdi mutlaka çalıştırabilirsiniz. Unutmayın; bu kodlar tarafımdan denenmiştir ve sadece Playstation için geçerlidir.

Not : Bir de ben söylemeyi unuttum, şiddete karşıyım da...

Batu & Gökhan



LEVEL KARNESİ

Grafikler
Titiz çalışma, başarılı detaylar, grafikler beklenenin üzerinde. bir de şu iki boyutlu seyircilerde devrim yapsalar kendilerini aşacaklar!

Ses ve Müzik
Spikerin yorumları ve boksörlerin takdim edilişleri oldukça iyi. Vurdunuz mu kemik sesi geliyor.

Oynanabilirlik
Başlangıçta sıkça yumruk tuşlarından birine basmanız yeterli olacak gibi görünebilir, ileride zorlanacağınızdan emin olun.

Atmosfer
Özellikle maç öncesi ringe çıkış sahneleri etkileyici, sizi çarçabuk havaya sokuyor.

LEVEL Notu %77

EA Sports yine klasını konuşturmuş. İyi bir boks oyunu arıyorsanız, çok uzağa gitmeyin. Aradığınız spor oyunu tam burada.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 2
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Yok
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok

Fighting Force 2

Bencil, egoist ve mazoşist bir kahramanın maceraları

Yapımcı firma: Core Design **Dağıtım:** Eidos Interactive **Tür:** Action www.core-design.com



Aterici amcanın dükkanını gezerken bir de bakarım ki, o ne? Abauww, Fayting Fors iki gelmiş. Az mı oynadıydık argadaşnarnan Fayting Fors biri. Hemmencecik aldım ve eve getirip aterime takıp oynamaya başladım. Hö, bu ne ola ki? Yannış mı aldım ben bunu? CD' nin içi mi karışmış yoğusam? Bu fayting forsa benzemiyo ki ama... Ulen yine destekli gazzık yidik herhal.

Yukarıda görmüş olduğunuz ibret dolu tablo, maalesef ülkemizde yaşandığı gibi tüm dünyada da aynı anda yaşanmıştır. Üç boyutlu platform dövüş seven insanlar, ekranlarında hiç alakasız bir ortam ve kendini bişi zanneden bir kahraman görünce, ne yapacaklarını şaşırmış ve Core&Eidos firmalarının kıymetli validelerine hürmette kusuru hiçbir zaman elden bırakmamışlardır.

Egoist kahramanın taneleri

Eskiden arkadaşları ile beraber çalışan satıcı ve zibidi kahraman Hawk Manson'ı kontrol ederek yeraltına iniyoruz. Güya çok iyi eğitilmiş olan bu bencil ve sadist ruhlu zavallıyı yöneterek onun hareketsiz düşmanlarını ve etrafında gördüğü fotokopi makinesi de dahil olmak üzere her nesneyi yok etmesini sağlıyoruz. Zaten yapay zeka sıfır, düşmanlar ya yerinde duruyor, ya salak salak üzerinize yürüyor ya da etrafınızı sarıp bekliyor. Adamımızın tribi belli değil, açılış demosunda daha henüz Matrix filminin çekimlerinden çıkmamış halini görüyoruz. Sonradan oradan çıkıp oyuna geliyor apar topar. Mevzu belli değil, görev belli değil, oyun bizi nereye götürürse oraya yuvarlanıyoruz. Grafikler deseniz tekdüze, bol hatalı ve soluk. Kamera açıları bir felaket.



Bencil kahramanın gündüz düşleri

Oyunun temeli üç boyutlu aksiyon olarak düşünülmüş. Asıl amaç dövüş olacakmış ama başrol oyuncusu iki hareketten fazlasını yapamayınca, yangın dolaplarındaki baltalara musallat olmuş maalesef. O kadar kabiliyetsiz ki,





bombaları bile çoğu zaman kendisine atıyor. Ama yine de hakkını yememek lazım, zira fotokopi makinelerine vurarak parşomen ve jetonlu kola makinelerini hırpalayarak beleş kola çıkartmasını çok iyi beceriyor. Bu oyuna çok fazla dayanıp bitiremediğim için tüm okurlardan özür dilerim. Ruh sağlığınız açısından size de tavsiye etmem doğrusu. Çok mu abarttım dersiniz? Belki de. Ama Fighting Force 1'i zevkle oynadığım günler aklıma gelince kendimi aldatılmış hissettim. Final Fight' tan sonra oynadığım en güzel ilerlemeli dövüş oyunuydu (biz öyle derdik). Şimdi ise yeryüzündeki hiçbir yaratığa benzemeyen üç çeşit düşman karaktere ve büro sandalyelerine karşı savaşıyoruz. Kader mi bu? Değil, çünkü Medal Of Honor var J. Bye&Smile...

Emin Barış

LEVEL KARNESİ

Grafikler

İdare eder diyorum başka da bir şey söylemiyorum. İlk oyundan çok daha iyi olduğu kesin.

Ses ve Müzik

Commodore 64' e göre çok müthiş ses efektlerine sahip! Müzik diye gereksiz bir unsura da yer yok.

Oynanabilirlik

Ne bir harita var, ne de nereye gittiğiniz belli. Bırakın tekrar oynatacak bir unsuru, oyunu bitirmeye bile dayanamazsınız.

Atmosfer

Atmosfer harika yani, ne görürseniz yok ediyorsunuz. Hep aynı yerler. Terminator bile daha duygulu idi.

LEVEL Notu %66

Bu kadar güzel açıklamadan sonra hadi gidip alın bu oyunu bakalım. Bu oyun içindeki kullanışsız programı hangi yüzle piyasaya sürmüşler merak ediyorum.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 1
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok
- PC Versiyonu: Yok



XENA: WARRIOR PRINCESS

Bir varmış bir yokmuş, çok çok uzaklarda Level adlı bir dergicik varmış.

Yapım: Universal Digital Arts **Dağıtım:** Electronic Arts **Tür:** Action **Web:** www.ea.com

İnsanları mutlu, toprakları bereketli imiş. Kavga gürültüden uzak, huzur içinde bir diyarmış. Günün birinde yörenin valisi Synan Accole sayfa sayısını arttırıp, bölge sakinlerinden tümüne 2 yerine üç teker verileceğini duyurmuş. Halk bu işe çok sevinmiş, kırk gün kırk gece bayram yapılmış. Ancak tam bu sırada yerel lordlar arasında iç savaş patlayıvermiş. Savaş stratejileri konusundaki uzmanlığı ile kraldan onur madalyası almış olan, ancak sarayın leydileri ile yıldızı bir türlü barışmadığı için şatosunda yalnız bir yaşam sürdüren olan kuzey eyaletleri lordu Sir Gem Shancey ile güneyin balta girmemiş sık ormanlarının yöneticisi, hayvanlara hükmettiği söylenen Sir Maddog "Beastmaster" arasındaki savaş, tüm ülkeyi kırmızıya boyamış. Maddog'un kurt sürülerinin gerilla saldırıları, Sir Shancey'in ustaca manevralarıyla karşılanmış. Olaylar tam kuzeylilerin lehine gelişirken, Batı'nın cesur prensesi Banu D'Arc'ın Sir Shancey'in ordularına karşı başlattığı saldırıyla savaşa tekrar denge gelmiş. Doğu'da, savaştan uzakta yaşayan, döndükleri maceralardan fırsat buldukça şöminelerinin başında okuyuculara tarihi anlatan iki kafadar ise bu savaşın sonunu yazmaya (şu an için) zaman bulamamışlar, çünkü valinin onlara verdiği en zorlu görevlerden biriyle, cesareti ile (Banu D'Arc kadar olmasa da) ün salmış başka bir savaşçı prensesin, Zeyna'nın öyküsünü anlatmakla uğraşıyorlarmış...

Uçan CD Chakram

Peşin olarak söylemeliyim ki, Zeyna'yı (Bu arada halk olarak onu bu adla benimsediğimiz için yazının bundan sonrasında da Xena gibi ecnebi adlar kullanılmayacaktır, duyurulur.) izlemekten öyle aman aman bir zevk almıyorum. Kabul, bir FRP oyuncusu olarak dekor, kostümler ve ortam oldukça hoşuma gidiyor. Ancak küçüklüğümde hatırı sayılır izleri olan Eski Yunan ve Anadolu mitlerinin bir Hollywood mikserinde iyice çırpılıp ardından bir kaç takla ve sıçrayışla aksiyon



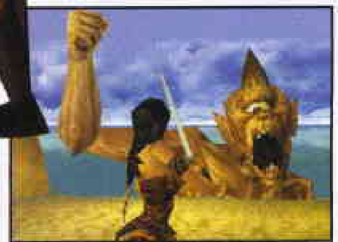


filmi görünümünde önüme sürülmesinden rahatsız oluyorum. Yine de Zeyna'nın oyununun daha çalıştırmadan ilgimi çektiğini itiraf etmeliyim. Çalıştırır çalıştırmaz ilgimin artmasına da Electronic Arts'ın logosunu görmek neden oldu. Açılış demosu için ne muhteşem diyebilirim ne de vasat... Zaten klasik bir Zeyna bölüm girişinden daha fazla bir şey yok: Zeyna ve çömezi Gebriyıl (dedik ya, ecnebi ad kullanılmayacak!), her bölüm başında olduğu üzere yolda yürümekte ve Gebriyıl, Zeyna'ya, Zeyna'da dimdik karşıya bakarak sohbet etmektedirler. Bir anda uzaktan alevler görürler, Zeyna da "Du bakalım bu sefer senaristler bizim için ne gibi bir güzellik düşünmüşler ?!" diye olay yerine doğru koşturmaya başlar.

Demodan sonra az buçuk 3D-Action oynamış olanlar, alıştırma bölümünü atlayıp hemen oyuna başlayabilirler. Kaldı ki, Zeyna'nın meşhur diski Chakram'ı kullanmak dışında çalışılması gereken fazla bir hareket de yok. İlginçtir, televizyonda seyrederken ağaçları kesebilen, ama düşmanların başına çarpınca onları yalnızca bayıltmakla yetinen Chakram, beni diziden ne kadar soğutuyorsa, oyuna da o kadar ısınmamı sağladı. Chakram'ı kullanmanın en güzel tarafı, onu havada, bir hedefe çarpmadan önce yönetebilmeniz. Oyunda özellikle ilk bölümlerde düşmanlara karşı en etkili silah olan Chakram'ı aynı zamanda ip ve zincirleri kesmekte de kullanacaksınız. Geri kalan hareketler ise sıçramak, kılıç vuruşu, tekme ve savunmadan ibaret. En iyi savunma saldırıdır düşüncesi ile oyunun başından beri elim hiç savunma tuşuna gitmedi, pişman da değilim. Düşmanlarınızı hızlı davranıp üzerinize doğru gelirken Chakram ile ekarte etmeye çalışın. Eğer yanınıza sokulmayı başarırlarsa tekmeyi tercih edin derim, kılıç vuruşları kadar şık değil ama kesinlikle daha etkili.

Oyuncu Düşünmek İster Aksiyon Bahane...

Karakter animasyonlarının başarısında dizinin payı olduğu bir gerçek. İzlediklerinizin aynısını yapabilmek, aynı savaş çığlıklarını duyabilmek sizi çok daha kolay havaya sokuyor. Ancak aynı başarının oyun akışında sağlandığını söylemek güç. 3D Aksiyonlarda artık klasikleşen labirentler, karmaşık mekanizmalar, bulmacalar gibi oyunu renklendiren özelliklerin pek azı Zeyna'da karşımıza çıkıyor. Harita kesinlikle dolambaçlı yollara sahip değil, yol bulma gibi bir durum söz konusu değil, çünkü dümdüz ilerliyorsunuz. Hatta Minatour ile çarpıştığınız "Labirent" bölümü bile bir ya da iki dönemeç dışında zindan ana caddesin-









den farksız.

Eğer oyuncunun önüne koyduğunuz nesnenin adı "oyun" ise ve oyunun içindeki nesnenin adı da "bulmaca" ise oyuncuya saygınızdan ötürü onu düşünmeye itmeniz ve zorlamanız gerekir. Eğer zorlamayı başaramıyorsanız, en azından gereksiz ipuçları sunmamalısınız ki, oyuncu kendisini aşağılanmış hissetmesin. Ne yazık ki Zeyna'daki bulmacalar, oyunda o kadar yapay duruyorlar ki ister istemez "Olmasalardı en azından bütünlük korunurdu." diyorsunuz. Örneğin haritada bir yol ayrımı var (bölümdeki tek yol ayrımı) ve biri köprü başını tutmuş olan Troll'e, diğeri de arı kovanına gidiyor. Troll'e vurarak hasar veremiyorsunuz. Tam o sırada yolun tam ortasında kim tarafından bırakıldığı meçhul bir ipucu : "Troll'ler arılardan korkarlar!" Zaten koca haritada yapabileceğiniz tek şey arı kovanına vurmak iken böylesine bir ipucuna gerek var mı ? Benzer bir ipucu daha : Her yerde Staff bulduğunuz bir bölümde, üzerinde "Staff amazonlara karşı etkili bir silahtır." yazılı kağıdı buluyorsunuz. Haydii, birincisi silah seçimi şansınız yok. Staff'ı yerden aldığınız anda otomatik olarak onu kullanmaya başlıyorsunuz. İkincisi o bölümde karşınıza Amazonlar'dan başka bir rakip çıkmıyor ki! Sadece ipucu olsun diye konulmuş, o kadar çok zorlama ipucu var ki! Tekdüzeliği engelleyen, üç beş bölümde bir karşınıza çıkan büyük düşmanların bile zayıflıkları size alenen anlatılıyor. Ona şununla vur, buna burdan vur. Keşfedecek ne kaldı?





Oynanıştaki yavanlık, kendini ekstralarda da belli ediyor. Vuruş ve savunma upgrade'leri, silahınıza ateş, buz, elektrik gibi kısa süreli güçler kazandıran birkaç obje, düşmanı arayıp bulan bir süper Chakram ve sağlık iksirleri dışında pek bir şey bulunmuyor. Oysa az önce bahsettiğim gibi Staff ve benzeri bir kaç silah ile oyuncuya seçme şansı tanınsa daha başarılı olabilirdi. Bir de Checkpoint benzeri bir kristal var ki size yalnızca bir kez o noktadan başlama hakkı veriyor. Eğer bir kez daha yanarsanız, bölümün en başına dönüyorsunuz. Bölümler çok zor değil ama böylesi, işi sıkıcı bir hale getiriyor. Bu haliyle Zeyna 3D aksiyon gibi kamufle olmuş, Final Fight türü Beat'em Up'lar ile daha yakın akraba bir oyunu andırıyor. Final Fight'taki varilleri kırıp içindeki ekstraları almayı akıl etmekle Zeyna'daki bulmacaları çözmek arasında pek bir fark yok.

Kötü demek Zeyna için haksızlık olur, oynarken keyif alacaksınız ama oyunun dizinin kaymağını yemek üzere dizayn edilmiş olması üzücü. Eğer ortada bu kadar izleyici toplayan bir dizi olmasaydı, Electronic Arts'ın yapacağı bir 3D aksiyon çok daha sürükleyici ve özenli olurdu şüphesiz. Müzikler hazır, efektler hazır, ortam hazır. Böyle olunca yaratıcılığın düşmesi de doğal. Bu yönden bakınca dizinin sağladığı atmosfer dışında Drakan'dan ya da Lara Croft'un herhangi bir macerasından daha öne çıkan bir yönünü göremiyorum. Tomb Raider hakkındaki düşüncelerim yüzünden Zeyna'dan TR'a göre daha çok zevk aldım, ama teknik olarak Lara şu an bir adım ileride. Sözün özü: İlle de Zeyna diyenler ve/ya Lara'yla arası olmayanlar buraya, diğerleri doğru TR4 almaya..

Yazı bittiği sırada uzaklarda kurt ulumaları ve barut kokusu birbirine karışmaktaymış...

Batu & Gökhan



LEVEL KARNESİ

Grafikler
Ne batar, ne çıkar. Durumu kurtarıyor. Ama daha iyi olmasıydı bizim ümidimiz. Kader...

Ses ve Müzik
Dizinin müziklerini sevdiyseniz hoşunuza gidecektir. Zeyna'nın çığlıkları motive edici.

Oynanabilirlik
Başarılı, ancak bu oyunun başarısı mıdır, yoksa dizinin mi, orası tartışılır. Hiç zor bir oyun değil.

Atmosfer
Bulmacalar kolay, beceri bölümleri de platformla biraz aranız varsa o kadar zorlamaz.

LEVEL Notu %71

Biraz özenle çok daha başarılı olabilecekken sırtını diziye yaslaması nedeniyle kalitesinden ödün vermiş. Her şeye rağmen eğlenceli!

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 1
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Yok
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok



Console Master

Baylar bayanlar, bundan böyle görmüş olduğunuz bu iki yaprak üzerinde, bizim köşemiz yer alacak. Bu ay büyüteç altına aldığımız alet, hepinizin sabırsızlıkla beklediği Playstation 2





New Ridge Racer



Playstation 2

Tahmini fiyatı: 400$ civarı
Çıkış tarihi: Japonya için 4 Mart 2000
Ölçüleri: 301x178x78mm
Ağırlığı: 2.1 kg
Media: Playstation 2 CD-Rom, DVD-Rom, Playstation CD-Rom
Desteklenen formatlar: Müzik CD' si ve DVD-Video
Slotlar: Kontrol port(2), Memory Kart slot(2), AV çok kablo çıkış, Optik dijital çıkış, USB port(2), PCMCIA kart slot

Mikroişlemci: 128 bit "Emotion Engine"
Sistem saat frekansı: 294.912 MHz
Ana Hafıza: Direk RD RAM
Hafıza kapasitesi: 32 MB
Grafik: "Graphics Synthesizer"
Saat frekansı: 147.456 MHz
VRAM ön bellek: 4MB
Ses: SPU2
İnsan sesleri: 48 kanal + Software
Ses hafızası: 2MB
IOP: I/0 işlemci
CPU Core: Playstation CPU+
Saat frekansı(seçilebilir): 33.8688 MHz veya 36.864 MHz
IOP hafızası: 2MB
CD-Rom: 24 hızlı
DVD-Rom: 4 hızlı

Tüm konsol severlerin nabzını tutmayı amaçladığımız bu köşede, konsol donanımları, programları, yoldaki oyunlar hakkındaki bilgileri ve makinelerimizin bilinmeyen taraflarını inceleyeceğiz. Bu köşe tamamen konsol makineleri ile ilgilidir ve okurlarımızın tavsiyeleri üzerine oluşturulmuştur. Burada yer almasını istediğiniz her konu için bana mail atabilirsiniz. Sizlere anlatmak istediğim birçok konu var ve her ay bunların birkaçını anlatacağım, fakat bu ay sadece Playstation 2 konusundan bahsetmek istiyorum, çünkü konsol ve elektronik eğlence alanında bir devrim yaratacak olan bu aleti bir paragrafa sığdırabilmek kolay bir iş değil. Hatta ayıp bile...

Ve sonunda... Playstation 2

Ay inanmıyoroooooooom şeklindeki düşüncelerinizi okur gibi oldum hani. Milattan sonra 4 Mart 2000 Cumartesi günü, Japonya'da Playstation 2 piyasaya çıkıyor. Bu tarih 1994 yılında Playstation 1' in de piyasaya sürülüş tarihiydi. Avrupa modelinin ise bu yazın ortalarında çıkacağı söyleniyor. Ülkemize ne zaman geleceğini bilemem ama sanırım çok yakında bu eşsiz makineyi görme imkanı bulabileceğiz. Ayrıca derginiz, Playstation 2 ile çok yakından ilgileneceğini de unutmayın.

Sony, bu yeni makinesine bir oyun konsolu değil, "ev eğlence sistemi" demeyi daha uygun buluyor. Gerçekten de artık sadece çocuklara değil, tüm aileye hitap eden bir cihaz haline gelmiş. Şu anda piyasaya çıkmadığı için ortada söylentiler yok ancak, bu makine, eğlence ve multimedia alanında kişisel bilgisayarlara ciddi bir rakip olacak gibi gözüküyor. Ve işte PLAYSTATION 2' nin özellikleri ve kabiliyetleri...



Canavar makinemizin ilk özelliği full-seksi olması. Ben onu en iyi böyle tanımlıyorum. Bu makine video oyunları dünyasında gerçek bir devrimdir. İlk soru işaretini kaldıralım bi kere; oyunlarının fiyatları, şu anki orijinal Playstation oyunları ile hemen hemen aynı seviyede olacak. Şu anda elinizde bulunan oyun arşiviniz de boşa gitmeyecek tabi ki. Playstation 2, ilk makinenin oyunlarıyla da uyumlu. Sadece eski oyunları çalıştırması için ayrı bir mikroişlemciye sahip. Grafik olarak birkaç ışık yılı ilerisinden bahsediyoruz. Alet, inanılmaz bir hıza ve bu güne kadar insanlığın gördüğü en gelişmiş yapay zekayı yaratma kapasitesine sahip. Hatta hatta Birleşmiş Milletler' in silahlarında kullandığı yapay zeka teknolojisini öğrenmeleri için bu konsolun Çin' e satışı bile yasak olacak(mış, size de biraz saçma geldi mi? Ama bunlar Sony' den gelen açıklamalar). Yeni basınca duyarlı Joypad' i ile oyuncunun kontrolü maksimum seviyeye çıkacak. Select ve Start haricindeki tüm tuşlar, darbelere duyarlı olacak. Sizin ne kadar sert veya yumuşak bastığınızı makine anında algılayacak ve gereğini

yerine getirecek. Yeni Memory Card' larımız da bundan böyle 1 değil 8 MegaByte olacak. İnsan seslerini tanıyıp daha gerçekçi çıkarmasını ve üzerinde oynamalar yapmasını sağlayan "Kayan Nokta Mimarisi " tekniği de ilginç bir başka yenilik.


Gran Turismo 2000


Tekken Tag Tournament

Peki ya DVD?

Kafalarda dolaşan bir başka soru da PS2' deki DVD formatıydı. Sony yetkilileri bu konuda ortada bir çok dedikodu ve karalamaların dolaştığını belirttiler. PS2' deki DVD' nin düşük versiyon olacağı, sadece oyunların içine yerleştirilmiş olan DVD videolarını göstereceği gibi söylentilerin, Dolphin adındaki yeni makinelerinde DVD teknolojisini kullanacak olan Nintendo' nun karalaması olduğunu söylediler. Tabi ki bunlar saçma şeyler. DVD sistemine sahip olan bir makine neden DVD filmleri de oynatmasın ki? Playstation 2, şu anda piyasada bulunan bütün DVD filmlerini kesinlikle oynatacak. Müzik CD' lerini de yüksek kalitede çaldığını söylememe hiç gerek yok sanırım. Efendim? Elinizde gazetelerin yağmasından kalan bir ton VideoCD de mi var? O da sorun değil. Tabi ki VCD' lerinizi de oynatacak.

Aletin daha interaktif olması adına, ev telefonu, mobil telefon ve hatta kablo modemlere bile bağlanabiliyor. Böylelikle oyunlarınızı istediğiniz bir linkten ve hatta Internet'ten bile oynayabileceksiniz. Sega birkaç ay evvel, Internet dostu makinesi Dreamcast için bir klavye çıkarttı ancak Sony' den, henüz PS2 uyumlu klavye ile ilgili bir açıklama yapılmadı. Ancak 2001 yılı için bir Ethernet bağlantısının sözünü verdiler(bilgisayarlar arasında hızlı veri alışverişini sağlayan bir sistem). Bir serverdan Internet'e bağlanıp oyun oynayabileceğiniz, film seyredebileceğiniz ve istediğiniz her şeyi "sabit diskinize" Download edebileceğiniz çok hızlı özel bir sistemden bahsettiler. Ayrıca 2001 yılı için bir harici kablo modem ve 10 GigaByte' lık sabit disk sözü verdiler. Sony yetkilileri, makineye bir USB modemin de takılabileceğinden bahsettiler fakat bir browser veya yazılımı destekleyip desteklemeyeceklerinin ayrıntısına girmediler. Sadece yüksek kapasiteli kablo modemin ve hard-diskin, makinenin arkasındaki PCMCIA slotuna takılabileceğini ve yüksek bant genişlikli videoların, müziklerin ve oyunların, saniyede 10 MB gibi inanılmaz bir hızda download edilebileceğini söylediler.

Yeni...Yepyeni...

Sony Computer Entertainment, makinenin bir önceki modelin geliştirilmişi değil, tüm dijital ev eğlencelerini de destekleyen yepyeni bir "format" olduğu görüşünde(bende, bende). Daha çok eğlence sunan alternatifler için daha yüksek kapasiteli bir kaynağa da ihtiyaç olduğunu söyleyen SCE başkanı Ken Kutaragi, DVD' nin bu gereksinimi karşılayabilecek tek çözüm olduğunu ve makinede "dahili" olduğunu belirtti.

Durun, daha bitmedi. Playstation 2, ülkemize gelmeye hazırlanan dijital televizyon teknolojisiyle de tam uyumlu. Televizyonunuza bağlayıp uydudan oyun oynama ayrıcalığına sahip olabileceksiniz. Ayrıca benim yıllardır beklediğim Dolby Surround ve DTS ses sistemlerini de destekliyor. Ses sisteminize kayıpsız bağlantı için optik çıkışı bile var. Böylelikle evinizdeki






Oddworld Munch's Odyssey

eğlence sistemlerinin başında yerini alıyor. Eksik bir şeyler mi var? Peki peki söyliyim, MP3 de çalıyor. Bu makine ses ve görüntü adına her şeyi tek başına yapabiliyor. Makinenin popülerliğini arttırabilmek için herşeyi yapan Sony yetkilileri, bu makineye özel dijital sinema filmleri için bile kolları sıvadı. 2002, 2003 yıllarında hayata geçmesi beklenen bu proje için George Lucas dahil birçok kişiyle bağlantılar kuruldu bile. Ayrıca 2001 yılında hizmete girecek olan kablo TV den yapılan interaktif yayınlar için de Receiver görevi görecek olan Playstation 2, dünya çapında iki milyondan fazla satan PocketStation ile ve tüm PSX1 aksesuarları ile de uyumlu olacak. Yani hiçbir donanımınızı çöpe atmanız gerekmeyecek.

Makinenin dizaynını da PSX1 ve VAIO Notebook PC' leri dizayn eden Tadahiro Todoh isimli şahıs üslenmiş. Bu deli mavi modelin adı ise şu " dünyadan, uzayın sonsuz olanaklarına doğru fışkıran enerji". Oh yani, herif kafayı yemiş bunu düşünürken herhalde. Aleti, özel destekleri sayesinde ister yatay, isterse dikey olarak kullanabiliyorsunuz. Oyun CD leri artık siyah değil mavi olacak. DVD-Romlar ise orijinal gümüş rengini muhafaza edecek. Hey sen, oradaki, hala yaşıyor musun yoksa?

Yerimiz az olduğu için çok kısa geçtim ama mutlaka bir fikir edinmenize yardımcı olmuşumdur. Gelecek ay burada, Action Replay(Gameshark) denen RAM kodlarını ve hiçbir yerde bulamayacağınız inceliklerini açıklayacağım. Level' ı sakın kaçırmayın... Bye&Smile...

Emin Barış

S.U. bölümünü çok gerekmedikçe sürekli Eser Güven yapsın. Telifini senin bankaya yatırman, mail ve telefonla sürekli iletişim halinde bulunman gerekiyor Eser'le.
Gerekli bilgileri ayrıca vereceğim

PLANESCAPE TORMENT

2000 yılının CRPG oyunu olmaya aday Planescape Torment'in tam çözümü ile karşınızdayız.

THE MORTUARY

İşte uzun maceramıza başlamak için gözlerimizi açtığımız yer burası: bir morg. Oyuna morgun ikinci katında başlıyoruz. Burası daha çok kontrollere biraz ısınmanızı sağlayacak bir bölge. Öncelikle hemen sol taraftaki rafları araştırıp bisturiyi ve bandajları bulun. Odadaki zombileri öldürünce bir tanesinin üstünde anahtar bulacaksınız. Şimdi kapıya tıkladığınızda otomatik olarak açılacak ve etrafta dolaşabileceksiniz. Heryeri araştırıp haritanın tamamen açılmasını sağlayın. Odalardan birinde büyük bir kitabın arkasında duran Dhall'i bulacaksınız. Onunla kendiniz ve Dustman hakkında konuşun. Doğudaki odalardan birinde bir cesedin başında duran bir kadın göreceksiniz. Ona dokunun ve konuşun. Size oyundaki ilk görevinizi verecek.





EI'VENE İÇİN MUMYALAMA SIVISI VE İPLİK BUL

Görevi aldığınızda merdivenleri kullanarak 3. kata çıkın, tüm raf ve çekmecelere bakın. Birinde mumyalama sıvısını (Embalming Fluid), birinde de iğne iplik (Needle, Thread) bulacaksınız. Ayrıca buradaki çekmecelerden birinde oyunda ilerlemeniz için gerekli olan Mortuary Sanctum Key'i bulacaksınız. Bunları aldıktan sonra alt kata inin ve Ei'Vene 'ye istediği şeyleri verin. Sizin üzerinizde bir şeyler yapmaya başlayacak, onu engellemeyin. İşini tamamladığında +3 HP kazanacaksınız.

Anahtarı da aldığınıza göre artık ilk kata inebilirsiniz. Kuzeybatıdaki bir sunağın önünde Deionarra ile karşılaşacaksınız. Bu sizin önceki hayatlarınızdan birindeki sevgiliniz. Onunla özellikle kendiniz hakkında konuşunca size günde üç kez ölüleri diriltme yeteneğini verecek. Ona tekrar geri döneceğiniz sözünü verip ayrılın. Haritanın ortasına doğru bir yerde Giant Skeleton ile karşılaşacaksınız. Arkasındaki silah dolabını inceleyince oyundaki ilk kuvvetli silah olan baltayı buluyoruz. Şimdi haritanı güneyine gidin, kapının yakınlarında Soego'yu bulacaksınız. Onunla konuşup içeride kilitli kaldığınızı söyleyince size ana kapıyı açacak. Eğer daha önce Dustman öldürdüyseniz ve Soego size saldırırsa cesedinden anahtarı alabilirsiniz. Ama bu ilerki görevlerden birini etkilediği için içeride kimseye bulaşmamaya çalışın.

THE HIVE

The Hive beş bölgeden oluşuyor. Morg bölgesi (kuzeydoğu), Pazar bölgesi (güneybatı), Smoldering Corpse Bar bölgesi (güneydoğu), Han bölgesi (kuzeybatı) ve Alley of Dangerous Angles (orta). Bu bölgelerdeki çoğu görevi yapıp yapmamak sizin elinizde ve oyunun gidişatını etkilemiyorlar. Ancak yeterince exp. kazanamazsanız ilerki bölümlerde çok zorlanacağınızdan, buralardaki tüm görevleri tamamlamaya çalışın. Bazı görevlerde birkaç kez exp. puanı verildiğinden parantez içinde alacağınız toplam puanı yazdım. Oyunu iyi bir karakterle oynadığımdan, çözümde de Evil davranışlara rastlamayacaksınız. Ama zaten oyunun başındaki çoğu görevde bu pek te önemli değil. İşte bu bölgelerde alabileceğiniz görevler ve önemli olaylar:

POX

Morgun hemen çıkışında duran Pox, istediğiniz zaman sizi öldürerek morga sokabilir. Onunla Pharod ve Sharegrave hakkında konuşun.

DABUS (1000xp.)

Morgun güneyindeki Dabus'la konuşmaya çalışın.

SEV'TAI 'NİN İNTİKAMI (250xp.)

Morg bölgesindeki Dustman Memorial'daki Sev'Tai ile konuşun. Üç kızkardeşinin Starved Dogs Barking adıyla bilinen bir çete tarafından öldürüldüğünü söyleyecek ve yardım isteyecek. Smoldering Corpse bölgesine gidin, bölgenin doğusunda bu üç haydudu bulacaksınız (İmleci üzerlerine götürdüğünüzde Starving Dog yazısı görülüyor). Bunlar diğer haydutlardan daha zorlu olduğu için Morte'nin Litany of Curses özelliğini kullanarak tek tek öldürün. Üçü de öldüğünde Sev'Tai 'ye geri dönün.

BAEN THE SENDER İÇİN CRADDOCK'I BUL (500xp.)

Dustman Memorial'ın güneyinde Baen The Sender'ı bulabilirsiniz. Onunla konuştuktan sonra Pazar bölgesine gidin, orada Craddock'ı bulup konuşun. Size yeni bir görev verecek. Baen'e dönerseniz ödülünüzü alacaksınız.

CRADDOCK İÇİN JHELAI'Yİ BUL (750xp.)

Jhelai'yi Smoldering Corpse bölgesinin batı tarafında bulacaksınız. Söylediklerini dinleyin ve Craddock'a dönüp gerçeği söyleyin. Daha sonra Craddock'a yardım teklif ederek biraz para kazanabilirsiniz.

ABISHAI (7000xp.)

Eğer öldürebileceğinize inanıyorsanız ortalıkta gezinmekte olan Black Abishai ile konuşun. Bonu kızdırınca size saldıracak. Öldürürseniz oyun başına göre oldukça yüklü exp. kazanabilirsiniz.

MOURNS FOR TREES (500xp.)

Karekterler							
İsim	Morte	Dak'kon	Annah	Fall-From-Grace	Nordom	Ignus	Vhailor
Sınıf	Fighter	Fighter/Mage	Fighter/Thief	Priest	Fighter	Mage	Fighter
Irk	Morte	Githzerai	Tiefling	Succubus	Modron	Human	Spirit
Strength	12	17	14	13	16	13	18/51
Intelligence	13	13	12	16	16	19	10
Wisdom	9	13	10	16	8	8	10
Dexteriry	16	16	18	16	16	16	13
Constitution	16	16	16	16	16	20	18
Charisma	6	13	13	19	8	3	10

Onu Smoldering Corpse bölgesinin doğusunda bulabilirsiniz. Exp. almanız için gereken tek şey ona yardım edeceğinizi söylemeniz.

INGRESS'E YARDIM ET (750xp.)

Morg bölgesinde durmadan bir taraflara koşan birisine rastlayacaksınız. Koştuğu için onunla konuşmakta biraz zorlanacaksınız. Ona yardım etmek için bir tecrübeli bir Planeswalker bulmanız gerekiyor. Smoldering Corpse Bar'ına girin ve Candrian ile konuşun. Ingress'e yardım etmeyi kabul edince, geri dönüp Ingress ile konuşun. Tekrar Candrian'a dönün, size Ingress'in dişini verecek (Bu dişi Morte üzerinde kullanabilirsiniz).

ANGYAR'IN ÖLÜM KONTRATINI BUL (1750xp.)

Morg bölgesinin güneydoğu köşesindeki Angyar'ın evine girin ve karısıyla konuşun. Kocasının Mortai Gravesend ile kontrat imzaladığını söyleyecek, yardım teklif edin. Gathering Dust Bar'a gidin ve Mortai ile konuşun. Onu ikna etmek için diğer Dustmen'lerin yaptıkları hakkında neler düşüneceklerini söyleyince Mortai gidip kontratı getirecek (500xp). Angyar'ın evine dönüp karısıyla konuşun ve kontratı gösterin. Angyar ile konuşun ama ona bu işte karısının parmağı olduğunu söylemeyin. Kontratı yırtın (750xp), şimdi Angyar ile Pharod ve diğerleri hakkında konuşun (500xp). Artık istediğiniz zaman bu evde dinlenebilirsiniz.

EMORIC İÇİN BİLGİ TOPLA (2500xp.)

Dustman Bar'da Emoric ile Pharod hakkında konuşursanız, onun bu kadar çok ölüyü nereden bulduğunu ortaya çıkarmanızı isteyecek. Bu görevi tamamlamanız için Buried Village'de Pharod'u bulmanız ve ona bu soruyu sormanız gerekiyor. Ama bu görevi tamamlamanız için daha zaman var.

EMORIC'IN GÖREVLERİ (DUSTMAN FACTION)

Eğer Emoric ile Dustman hakkında konuşursanız, size onlara katılmak isteyip istemediğinizi soracak ve size bir dizi görev verecek. Bu görevleri tamamlayarak iyi exp. kazanabilirsiniz ve sonunda dustmen olup olmamak ta sizin elinizde.

1) Norochj ile konuş: Aynı barda bulunan Norochj ile konuşun. Dustman kılığındaki hırsızı bulmanızı isteyecek. Pazar bölgesine giderseniz hırsızı Ash-Mantle ismiyle bulacaksınız. Norochj'a dönüp hırsızı ortaya çıkardığınızı söyleyin ve Emoric ile konuşup bu görevi tamamlayın.

2) Awaiting-Death ile konuş (500xp.): Aynı bardaki Awaiting Death ile konuşun ve onun önünde kendinizi öldürün. Konuşmaya devam edin ve Emoric'e dönerek görevi tamamlayın.

3) Sere ile konuş (500xp.): Sere ile Dustman inanışı hakkında konuşun. Konuşmanız tamamlandığında Emoric'e dönün ve görevi tamamlayın.

4) Soego'yu bul (2500xp.): Soego'yu oyunun ilerisinde Dead Nations'ta bulacaksınız. Onunla işiniz bittiği zaman Emoric'e dönüp görevi tamamlayın.

MOZOLEDEKİ SORUNU ÇÖZ (3000xp.)

Gathering Dust Bar'da Norochj ile konuşunca sizden mozoledeki sorunun ne olduğunu bulmanızı isteyecek. Bu görev biraz zor olduğundan, grubunuzu güçlendirdiğinizde halletmeniz daha iyi olur. (Mesela Smoldering Corpse Bar'dan Dak'kon 'u da grubunuza kattıktan sonra). Mozoleyi Morg bölgesinin en üstünde bulacaksınız. İçeride birçok iskelet savaşçısı ve dev iskeletler var. Mozole haritasının en güneyine ulaştığınızda mozolenin iç bölgesine girebileceksiniz. İçeride iskeletler ve bir büyücü olan Strahan Runeshadow var. Morte'nin taunt özelliğini kullanarak Strahan'ı üzerine çekin ve öldürün. Çıkışta Guardian Spirit ile konuşun (2000xp) ve bara dönüp Norochj ile konuşun (1000xp).

DAMSEL IN DISTRESS

Smoldering Corpse bölgesinde yardım isteyen kızla konuşun. Giysisindeki kanları inceleyin ve konuşurken blöf yaparak exp. kazanın.

MORTAI'NİN BORCUNU ÖDE (1000xp.)

Smoldering Corpse'ta barmen Barkis'le konuşunca Mortai'nin borcundan bahsedecek. Aynı bardaki Mortai'ye borç para verin ve dönüp Barkis ile konuşun. Ayrıca isterseniz Barkis'ten gözünüzü satın alıp 1000xp. ve 1 weapon proficiency kazanabilirsiniz.

DAK'KON 'U GRUBA KATMAK:

Smoldering Corpse Bar'a girin ve Dak'kon ile konuşun. Biraz exp. kazanacaksınız ve Dak'kon grubunuza katılacak.

CRIER OF ES-ANNON İÇİN MEZARTAŞI BUL (1000xp.)



KARAKTER YARATMAK



KARAKTER YARATMAK

Karakter yaratmanın, bir RPG oyununun en önemli kısımlarından biri olduğunu biliyorsunuz. Planescape'te seçebileceğiniz üç sınıf var: Savaşçı (Fighter), Büyücü (Mage) ve Hırsız (Thief). Eğer oyunun başından hangisi ile oynamak istediğinize karar verirseniz fazla zorluk çekmezsiniz. Oyun içinde çeşitli NPC'lerle konuşarak bu sınıflardan istediğiniz birine geçebilirsiniz. Ama experience bütünlüğü açısından bu çok tavsiye edilebilecek bir şey değil. Karakter puanlarınızı nasıl dağıtırsanız dağıtın, oyuna Fighter olarak başlayacaksınız. Mage olmak için mümkün olduğunca çabuk Ragpicker's Square'deki Mebbeth'e, Thief olmak için ise yine aynı yerdeki Ratbone'a gitmelisiniz. Aşağıda bu üç sınıf için puanları dağıtırken yararlanabileceğiniz tavsiyeler bulacaksınız.

FIGHTER

Bir savaşçının öncelikle yükseltilmesi gereken özellikleri Strength, Dexterity ve Constitution'dır. Özellikle Strength'i en az 18 yapın. Con.'ın 16'dan yüksek olması Level başına ek +2 HP kazandırır. Intelligence'a pek fazla ihtiyacımınız olmayacağından, onun yerine Wisdom'ı yükseltip, kazanacağınız exp. puanlarını arttırabilirsiniz. Charisma çok fazla gerekli bir özellik değil.

MAGE

Eğer büyücü olmayı seçerseniz oyunun başında biraz zorlanacaksınız, ancak oyunda ilerledikçe sabrınızın karşılığını güçlü büyülere sahip olarak alacaksınız. Yükseltmeniz gereken en önemli özellikler Intelligence ve Wisdom. Int, belli bir seviyede büyü kitabınıza ekleyebileceğiniz büyülerin sayısını ve gücünü etkilerken, Wis o güzelim yüksek Level büyülerini kullanabilmeniz için gereken exp.i daha çabuk kazanmanızı sağlar. Bunun dışında Con ve Dex, özellikle oyunun başlarında sağ kalmanıza yardımcı olabilir.

THIEF

İşte bu oyunda sizi en çok zorlayacak sınıf. Aslında zaten oyunun başlarında grubunuza Annah gibi iyi bir hırsız katıldığından bir de sizin bu sınıfı oynamanıza gerek yok, ama tabii bu sizin seçiminiz. Bir hırsızın en önemli özelliği Dexterity'dir. Bunun yanında yüksek Str size oyun boyunca oldukça fayda sağlayabilir. Int önemli olmasa da, Wis çabuk Level atlamanıza yardımcı olur. Level atladığınızda kazanacağınız hırsızlık puanlarını öncelikle Pick Pocket özelliğini yükseltmek için kullanın. Çünkü özellikle satıcılardan çalacağınız eşyalarla çok rahat edeceksiniz. Bundan sonraki önem sırası ise şöyle: Stealth, Find Traps ve Open Doors. Özellikle stealth ile bir anda ortaya çıkıp rakiplerinize 3-4 kat fazla zarar verebilirsiniz.

Market bölgesinin batısında karşılaşacağınız Crier of Es-Annon ile konuşun ve ona mezartaşı bulacağınızı söyleyin. Morg bölgesindeki Dustman Memorial'a gidip Death-of-Names ile konuşun ve ondan anıta Es-Annon ismini kazımasını isteyin. Crier of Es-Annon'a geri dönüp görevi tamamlayın.

FLEECE (1000xp.)

Han bölgesinde Fleece hırsızlık yaptığında onu seyrederek exp. kazanabilirsiniz.

* Reekwind'in Laneti Kaldırma görevi için Clerk's Ward kısmına bakın.

PORPHIRON'UN KOLYESİNİ GERİ AL (1750xp.)

Han bölgesindeki Porphiron ile konuşup kolyesini geri alacağınızı söyleyin. Smoldering Corpse bölgesine gidin, batı tarafında kırmızı-siyah giysili haydutlar göreceksiniz. Onlarla konuşurken blöf yapın, kolyeyi vereceklerdir. Daha sonra isterseniz onları öldürebilirsiniz (eğer iyi bir karakterseniz onları kızdırmak için Morte'yi kullanın). Eğer Porphiron ile konuşmadan bu haydutları öldürürseniz, konuşma kısmıyla uğraşmanıza geri kalmaz çünkü Porphiron şiddetten hoşlanmıyor. Görevi tamamladıktan sonra eğer Fighter iseniz, Porphiron size silah eğitimi verecektir.

ARLO İÇİN NESTOR'DAN KURTUL (1000xp.)

Han bölgesindeki Flophouse (han)'a girin ve Arlo ile konuşun. Nestor ile konuşunca sizden çatalını isteyecek. Dışarı çıkın ve hanın kuzeyinde One-Ear'ı bulun. Onunla çatal hakkında konuşun ve gerekirse onu öldürerek çatalı alın. Nestor'a çatalı verince hanı terkedecek. Arlo'yla konuşunca, istediğiniz zaman burada dinlenebileceksiniz.

MAR'IN KUTUSU (2000xp.)

Han bölgesindeki Mar ile konuşunca size Ku'atraa 'ya ulaştırmanız için bir kutu verecek. Kutuyu Smoldering Corpse bölgesindeki Ku'atraa 'nın evine götürün. Kutuyu Brasken'e götürmenizi söyleyecek. Market bölgesindeki Brasken'in evine gidin ve onunla konuşun. O da size Shilandra'ya götürmenizi söyleyecek. Morg bölgesindeki Shilandra'nın evine gidince kutunun hikayesini size anlatacak ve Alley of Dangerous Angles'taki katedrale götürmenizi isteyecek. Katedral'deki Aola ile konuşun ve han bölgesinin kuzeybatısında bir yerde saklanan Mar'ı bulup konuşarak görevi tamamlayın.

ÇETE SAVAŞLARI (4500xp.)

Alley of Dangerous Angles'a girin. Kuzeybatı köşesinde Krystall'ı bulup konuşun. Sizden Rotten Williams'ı öldürmenizi isteyecek. Onu güneydoğu köşesinde bulabilirsiniz. Öldürdükten sonra dönüp Krystall ile konuşun (1500xp), Blackrose'u da öldürmenizi isteyecek. Doğuda Blackrose'u bulunca önce onunla konuşun, sizden Williams'ı öldürmenizi istediğinde zaten bunu yaptığınızı söyleyin (1500xp) ve aynı şeyi Krystall için de söyleyince reddederek onu öldürün. Krystall'e dönüp görevi tamamlayın (1500xp).

RAUK'UN YÜZÜKLERİNİ BUL (500xp.)

Alley'in güneybatısındaki yanmış binaya girin ve Rauk ile konuşun. Haritadaki üç çadıra da giderek yüzükleri alın (birisinde yatakta, birisinde odunların arasında, birisinde tahta sırada). Rauk'a dönüp yüzükleri verin. Büyücüleri seyredin ve öldüklerinde eşyalarını alın.

RAGPICKER'S SQUARE

Buraya ulaşmak için Han bölgesinin kuzey çıkışını kullanmalısınız. Bu bölgede Büyücülük eğitimi için Mebbeth'i, Hırsızlık eğitimi için ise Ratbone'u ziyaret edebilirsiniz.

JARYM İÇİN YAKUT BUL (500xp.)

Ragpicker's Square'in güneyindeki bir evde Jarym'i bulacaksınız ve sizden mücevher isteyecek. İstediği mücevher, Mar'ın Kutusu görevinde Aola'ya teslim ettiğimiz kutudan çıkan mücevher. Alley of Dangerous Angles'taki katedrale dönün ve Aola'yla konuşarak mücevheri satın alın. Yakutu Jarym'e götürün.

NODD İÇİN AMARYSSE'Yİ BUL (750xp.)



Nodd ile konuştuğunuzda sizden Amarysse'i bulmanızı isteyecek. Smoldering Corpse bölgesine gidip Amarysse ile konuşun. Nodd'a götürmeniz için para verecek. Parayı Nodd'a verin.

MEBBETH'İN GÖREVLERİ

Ragpicker's Square'in tam ortasında büyücü eğitmeni olan Mebbeth'in evi bulunuyor. Onunla tüm konularda konuşun. Mebbeth istediğiniz zaman tüm grubun yaralarını iyileştiriyor ve evinde dinlenmenize izin veriyor. Onunla büyücü olmak için konuştuğunuzda size üç tane görev verecek. Bunları tamamladığınızda istediğiniz zaman Mebbeth ile konuşup büyücü olabilirsiniz. Görevler basit olduğundan yapmaya çalışın, büyücü olmak zorunda değilsiniz. Ayrıca büyücü olsanız da istediğiniz zaman Dak'kon ile konuşup savaşçılığa geri dönebilirsiniz.

1) Mebbeth'in istediği otları bul (2000xp.): Hive'daki Pazar bölgesine gidin ve bitki satan tüccarı bulup konuşun. Tohumları yetiştirmek için bu işten anlayan birine gerek olduğunu söyleyecek. Eğer daha önce Mourns-For-Trees ile konuştuysanız aklınıza o gelecek. Smoldering Corpse bölgesine gidip Mourns-For-Trees ile konuşun. "Focus on seeds" seçeneğini seçince tohumlar filizlenecek. Mebbeth'e dönüp görevi tamamlayın.

2) Giscorl'dan giysileri al (1000xp.): Yine Pazar yerine dönün ve Giscorl ile konuşarak giysileri alın ve Mebbeth'e götürün.

3) Kossah-Jai'den mürekkep al (1000xp.): Kossah-Jai'yı yine Pazar bölgesinde bulacaksınız. Size balık satıcısıyla konuşmanızı söyleyecek. Pazar yerinin aşağısında Meir'am'ı bulun ve onunla balık ve mürekkep hakkında konuşun, sizden mürekkebi içine koyacağı bir kap isteyecek. Pazar yerine çıkın ve kap satan tüccardan bir kap alın (tüccarların konuşmalarından ne sattıklarını anlayabilirsiniz). Meir'am ile konuşup mürekkebi alın ve Mebbeth'e geri dönün.

PHAROD'UN CESETLERİ NEREDEN BULDUĞUNU ÖĞREN

Sharegrave'in evine girin ve onunla Pharod hakkında konuşun. Onunla konuşurken Pharod'un sizin için önemli olmadığını belirtin. Sizden o kadar ceseti nereden bulduğunu öğrenmenizi isteyecek (hatırlarsanız Emoric de aynı şeyi istemişti). Bu görevi tamamlamak için Pharod'u bulmalı ve ona bu soruyu sormalısınız. Görevi tamamlamak için cevabı aldığınızda Sharegrave'e dönmelisiniz. Pharod'a söz verdiğiniz için Sharegrave'e yalan söylerseniz exp. alamıyorsunuz.

TRASH WARRENS

Ragpicker's Square'de işiniz bittiğinde Pharod'u bulmak için Trash Warrens'e gitmelisiniz. Buraya kadar olan görevler yalnızca exp. kazanmak içindi, o yüzden isterseniz doğrudan buraya gelip hikayeyi ilerletebilirsiniz. Çevredekilerden duyduğunuz gibi Planescape'te bir çok portal var ve bunlar ancak o an elinizde olan bir eşya, yaptığınız bir hareket gibi "anahtar"lar ile ortaya çıkıyorlar. Trash Warrens'e ulaşmak için gerekli olan anahtar 'junk'. Eğer elinizde yoksa, Ragpicker's Square'de dolaşırken çevrede bulabilirsiniz. Elinizde junk ile kuzeybatıdaki kapıya giderseniz portal açılacak. Portal'ın diğer tarafına geçtiğinizde Trash Warrens'e giden çıkışı göreceksiniz.

Burada birçok haydutla dövüşmek zorunda kalacaksınız, grup halinde saldırmaya meyilli oldukларından Morte'nin taunt özelliğini kullanırsanız rahat edersiniz. Haritada işaretli olan

yere elinizde 'rat tail' ile gelirseniz gizli portalı açabilirsiniz. Bu gizli odada birçok cranium rat ile karşılaşacaksınız ve bunlar grup halinde olduklarında çok kötü büyüler yapabiliyorlar. O yüzden onları hemen temizlemeye çalışın.

Haritanın güneydoğusunda Bish ile karşılaşacaksınız. Buried Village'a giden yol onun bulunduğu yerden geçtiği için ister konuşarak ister savaşarak ondan kurtulun ve yerdeki kapağı kullanarak Buried Village'e ulaşın.

BURIED VILLAGE

İşte burası Pharod'un yaşadığı yer. İsterseniz öncelikle haritanın batısındaki Marta'nın evine girin ve onunla konuşun. Eğer bağırsaklarınızı incelemesini söylerseniz bir yüzük ve 500xp. kazanacaksınız. Bu bölgedeki çoğu görev katakomblarla ilgili olduğundan hepsini kabul edin ama bitirmek için acele etmeyin. Nasılsa aşağıdaki her yeri dolaşacağız.

KU'U YIN'İN NUMARASINI GERİ AL (2500xp.)

Marta'nın evinin yakınında Ku'u Yin ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşunca ismini ve numarasını Radine'in çaldığını söyleyecek. Radine'i güneyde bulabilirsiniz. Ondan ismi ve numarayı alıp (blöf yapabilirsiniz) Ku'u Yin'e geri götürünce, size numarasını ve exp. verecek.

UHIR'İN BIÇAĞINI BUL (5000xp.)

Uhir'le konuştuğunuzda bıçağını köyün altındaki katakombda kaybettiğini söyleyecek. Bıçağı katakombun Dead Nations bölgesinde bulabilirsiniz. Bu bölgenin güneyinde bulacağınız Knifed Ghoul'a altı tane fare kuyruğu verdiğinizde size bıçağı geri verecek. Bıçağı katakombdan geri çıktığınız zaman Uhir'e götürmeyi unutmayın.

QUINT'İN ZEHİR MUSKASINI BUL (7500xp.)

Quint'i köyün kuzeyindeki evinde bulacaksınız ve sizden katakombda bulunan Gris'in bedeninden muskasını almanızı isteyecek. Gris'in bedenini Crypt of the Embraced'de (Weeping Stones'un kuzeyinde) bulabilirsiniz. Gris ile konuşabilmek için ölülerle konuşma yeteneğine sahip olmanız gerekiyor. Bunu nasıl yapacağınızı ileride Ölülerle Konuşmak kısmında bulabilirsiniz. Gris size aradığınız şeyin Marta'nın evinin yanındaki çöp yığınında olduğunu söylüyor (Muskanın yerini haritada görebilirsiniz). Quint'e gidin ve ödülünüzü alın.

PHAROD'UN BRONZ KÜRESİNİ BUL (15000xp.)

Pharod'un evine girin ve onunla tüm konularda konuşun. Bu kadar çok ceseti nereden bulduğunu sormayı unutmayın. Pharod size katakomblardaki bronz küreyi bulmanızı, bunun karşılığında bilgi vereceğini söyleyecek. Bronz küreyi katakombların Drowned Nations bölümünde bulabilirsiniz. Küreyi Pharod'a getirdiğinizde size bilgi verecek ve Annah grubunuza katılacak.

THE WEEPING STONES

Köyün güneydoğusundaki kapıya gidip Barr ile konuşun ve Pharod'un küresini aramaya gideceğinizi söyleyin. Size kapıyı açacak ve Weeping Stones'a gireceksiniz. Bu bölgedeki yaratıklardan vargouille size sorun çıkarabilir, onları tek tek halletmeye çalışın. Wererat'ler sadece büyülü silahlardan etkileniyorlar. O yüzden Dak'kon burada oldukça faydalı

YOL ARKADAŞLARI

MORTE



Morte ile daha oyunun başında tanışacaksınız. Geveze, seks düşkünü (bunu oyun sırasında kızlarla konuştuğunuzda daha iyi anlayacaksınız), yalancı ama çok yararlı bir kurukafa. Özellikle düşük AC'si sayesinde başlarda tam bir kurtarıcı yolu üstleniyor. Tek dezavantajı silah olarak yalnızca dişini kullanabilmesi. Bulabildiğim kadarıyla oyunda yalnızca iki yerde bu dişi güçlendirebiliyorsunuz. İlki yaptığımızın ilk görevlerden birinde Ingress'in verdiği diş, diğeri ise daha ileride Clerk's Ward'daki Curiosity Shop'tan alabileceğiniz diş (Fire Drake's Teeth). Morte'nin en mükemmel özelliklerinden biri oyun boyunca sık sık kullanacağınız Litany of Curses özelliği. Yaratıkları böylece kızdırıp Morte'yi kovalamalarını sağlayabilirsiniz, özellikle büyücüler etkilendiklerinde büyü yapmayı bırakıp Morte'ye saldırıyorlar.

DAK'KON



Tartışmasız oyundaki size yardımcı olabilecek en iyi karakter. Hem dövüş hem de büyü konusunda çok iyi. Sadece kendisinin kullanabildiği silahı Karach, o level atladıkça daha da güçleniyor. Özellikle 10. levelden sonra çok etkili oluyor. Grubunuza katılabilecek iki büyücüden biri olduğundan, tercih yapmanız gerekirse kesinlikle onu seçin. Eğer oyunda chaotic bir karakter olmaya başlarsanız, Dak'kon bundan rahatsız olacaktır. Düşük olan Intelligence özelliğini dövme satın alarak yükseltin. Ayrıca eğer büyücülük veya hırsızlık yolunu seçtiyseniz, Dak'kon ile konuşup tekrar savaşçılığa dönebilirsiniz.

ANNAH



Annah ile önce The Hive'da tanışacaksınız, grubunuza ise Pharod'a bronz küreyi verince katılacak. Oyundaki tek hırsız karakter olduğundan, eğer siz hırsız değilseniz muhakkak grubunuzda bulunması gereken biri. İstediğiniz zaman Annah ile konuşup hırsız sınıfına geçebilirsiniz. En zayıf tarafı başlarda oldukça güçsüz olan silahı olduğundan, ilk olarak ona daha iyi bir silah almayı düşünebilirsiniz. Oyunun sonlarına doğru Annah için mükemmel silahlar bulacaksınız.

FALL-FROM-GRACE



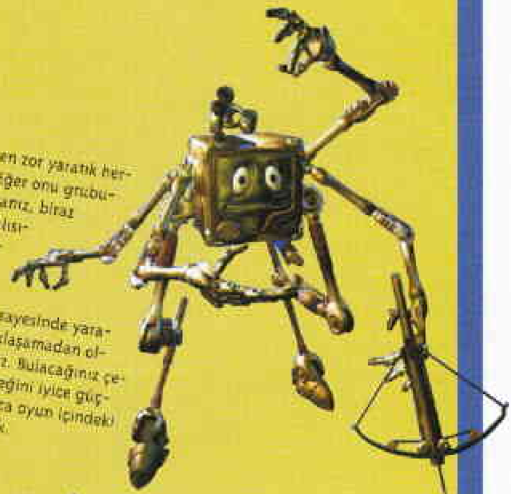
Yine bu da oyunda tek olan sınıflardan biri: Priest. Özellikle iyileştirici büyüleri savaşlar sırasında çok yardımcı oluyor. Dezavantajı yakın dövüşlerde çok verimsiz olması, çünkü kullanabileceği silah neredeyse yok gibi. Fall-from-Grace ile konuşup, ondan diğer grup üyeleriniz hakkında bilgiler ve tavsiyeler alabilirsiniz. Daha sonra size söyledikleri hakkında diğerleriyle konuşursanız, oldukça şaşırtıcı sonuçlarla karşılaşacaksınız (özellikle de Morte ile konuşunca bütün yalanları ortaya çıkacak).

IGNUS



Onu ilk olarak Smoldering Corpse Bar'da görüyoruz ve onu lanetinden kurtarmak kolay olmuyor. Bizi öldürebilme yeteneği olan ender kişilerden biri (yanınca gerçekten ölüyoruz). Büyücü iseniz, Ignus'un bildiği büyüleri onunla çalışarak öğrenebilirsiniz. Ignus grubunuza katıldığında büyü kitabında birçok ateş büyüsü bulunuyor ve ateşe karşı %100 dayanıklı. Ama zaten grubunuzda Dak'kon varsa, bulduğunuz büyüleri Ignus'a öğreterek kaybetmek istemeyebilirsiniz. Yani zorda kalmadıkça gruba katılması gereken biri değil.

NORDOM



Oyunda bulunması en zor yaratık herhalde Nordom'dur. Eğer onu grubunuza katmak istiyorsanız, biraz uğraşmayı göze almalısınız. Oyundaki herkesten farkı menzilli bir silaha sahip olması. Sınırsız sayıdaki okları sayesinde yaratıklar daha yanınıza yaklaşamadan oldukça zarar verebilirsiniz. Bulacağınız çeşitli parçalarla, ok yeteneğini iyice güçlendirebiliyorsunuz. Ayrıca oyun içindeki konuşmaları da çok komik.

VHAILOR



Onunla Curst'daki Prison bölümünde karşılaşacaksınız. Sizi dışarı çıkaracak portala girmeyip arkasındaki odaya geçmeyi akıl ederseniz Vhailor'ı buluyorsunuz. Aklındaki tek şey adaleti hemen sağlamak, en ufak bir suça bile tahammülü yok, o yüzden eğer onunla diğer grup üyeleri hakkında konuşursanız onları ufak tefek suçlar işlemekle suçluyor ve bu çoğunlukla ikisinden birinin ölümüyle sonuçlanıyor. Eğer grubunuzda Fighter eksikliği çekiyorsanız, buraya gelene kadar dövüşlerde zorlandıysanız mutlaka grubunuza katmanız gereken biri. Çok güçlü bir baltası var ve yüksek Str ve Con özellikleri, onu tam bir yakın dövüş ustası yapıyor.

Oyunda en fazla altı kişilik bir grubu yönetebiliyorsunuz. O yüzden tüm bu karakterlerle karşılaştıktan sonra iki tanesinden vazgeçmeniz gerekecek. Bence en iyi grup Morte, Dak'kon, Annah, Fall-from-Grace ve Nordom'dan oluşan grup. Hem dövüş, hem büyü açısından çok dengeli oluyor. Elbette grubunuzu altı kişiden oluşturmak zorunda değilsiniz. İstediğiniz zaman Reform Party seçeneğiyle birisini gruptan çıkarabilirsiniz. Tekrar onunla konuşuncaya kadar sizi bıraktığınız yerde bekleyecektir. Eğer Nameless One'a hemen exp. kazandırıp level atlatmak istiyorsanız, biraz zorlayacak olsa da yaratıkların olduğu bölümlere girmeden önce diğerlerini gruptan çıkarıp tek başınıza savaşabilirsiniz. Çünkü oyunda kazanılan tüm exp. grup üyeleri arasında eşit olarak bölünüyor (Nameless One'ın Wisdom sayesinde kazandığı fazladan exp. hariç). Grup üyelerinizle arada bir konuşup onların fikirlerini, geçmişlerini ve sizinle olan bağlarını öğrenebilirsiniz. Özellikle de Annah ile olan konuşmalarınız, eğer siz de karşılık verirseniz mutlu bir aşk hikayesi ile sonuçlanıyor.



oluyor. Bu bölgeden beş ayrı yere gidiş imkanınız var: Crypt of the Embraced (kuzey), Dead Nations (güney), Dismembered Crypt (batı), Warrens of Thought (kuzeydoğu) ve Shattered Crypt (kuzeydoğu). Tüm bu bölgeler ayrı ayrı açıklanmıştır.

GLYVE İÇİN SONSUZ SU SÜRAHİSİNİ BUL (5000xp.)

Bu bölgenin hemen batısında Glyve (ağlayan taş) ile konuşunca sizden büyülü bir sürahiyi bulmanızı isteyecek. Bu sürahiyi daha sonra gideceğiniz Drowned Nations'ın en doğusunda bulabilirsiniz. Sürahiyi geri getirip Glyve'e su dökünce görev tamamlanacak.

CHAD İÇİN VARGOUILLE'LERİ ÖLDÜR (3750xp.)

Dead Nations girişinin hemen önünde yerde yatan Chad'in cesedini göreceksiniz. Ölülerle konuşma yeteneğiniz yoksa onunla konuşamazsınız (bu bölgedeki cesetlerin çoğunda konuşma ikonu yerine soru işareti çıkacak. Ölülerle konuşabiliyorsanız soru işaretiyle tıkladığınızda konuşmaya başlıyorsunuz). Bu yeteneği kazandıktan sonra (ileride açıklanacak) Chad ile konuşun ve bölgedeki tüm vargouille'leri öldürün ve Chad ile konuşun.

CRYPT OF THE EMBRACED

Crypt of the Embraced'e girdiğinizde üç tane ghoul ile kapışacaksınız. Bunlar gerçekten de biraz zorlu düşmanlar. Ortadaki tabutu açarsanız Gris'in cesedini bulacaksınız. Onunla konuşmak için ölülerle konuşma yeteneğinizin olması gerekiyor. Gris ile konuşunda size aradığınız muskanın yerini söyleyecek.



SHATTERED CRYPT

Bu odada biraz para ve işınıze yarayacak birkaç eşya bulabilirsiniz. Ayrıca içerideki vargouille'leri öldürerek exp. kazanabilirsiniz.

DISMEMBERED CRYPT

Bu odada birkaç tuzak bulunuyor. Odanın en yukarısındaki kapağı açıp aşağıya inin ve cesedin üzerinden kopmuş kolu alın. Bu kolu Fell'in dövme dükkanına (Smoldering Corpse bölgesi) götürürseniz, listeye size exp. kazandıracak dört tane yeni dövme eklenecek.

DEAD NATIONS

Bu bölgeye girdiğinizde sizi Hargrimm the Bleak karşılayacak. Sakın ona karşı gelecek bir şeyler söylemeyin, size içeride güvenli bir şekilde dolaşma izni verecek. Konuşmanız bitince kendinizi Soego'nun yanında bulacaksınız. İsterseniz burada dinlenebilirsiniz (artık Emoric'in verdiği son görevi bitirebilirsiniz).

ÖLÜLERLE KONUŞMAYI ÖĞRENMEK (3750xp.)

Bu yeteneği kazanmak için önce bu bölgenin güneybatısında bulacağınız Stale Mary ile konuşmaya çalışın. Daha sonra Hargrimm'e giderek Stale Mary ile nasıl anlaşabileceğinizi sorun. Tekrar Stale Mary'e gidin, onunla konuşun ve size dokunmasına izin verin. Artık ölülerle konuşabilirsiniz.

DEAD NATIONS'TAN ÇIKIŞ (7500xp.)

Daha önce Hargrımm'den buradan kimsenin çıkamayacağını öğrenmiştiniz. Şimdi gidip onunla konuşun ve size güvenebilmesi için verdiği iki görevi tamamlayın. Görevleri tamamladıktan sonra onunla konuştuğunuzda size oradan çıkmanız için izin verecek.

1) Cranium Rat'leri öldür (3750xp.): Bu görevi aldıktan sonra fareleri batıdaki bir tünelde bulabilirsiniz. Onları öldürün ve kuyruklarını alın. Bu kuyrukları Uhir'in bıçağı karşılığında Knifed Ghoul'a vereceksiniz. Hargrimm'e dönüp konuşunca size diğer görevinizi verecek.

2) Soego'nun neyin peşinde olduğunu bul (3750xp.): Bu bölgede dolaşan Doubtful Skeleton'ı bulun ve onunla konuşun. Ölüp ölmemeye karar veremediğini göreceksiniz. Soego'nun yanına gidin ve ona iskeleti anlatın. İkna etmek için odadan dışarıya çıktığında ortadaki geniş taşı inceleyin ve içindeki günlüğü bularak okuyun (2000xp). Hargrimm'e gidip öğrendiklerinizi anlatın. Hargrimm Soego'yu öldürecek. Bu olaydan sonra Soego'nun cesedinden kurukafayı alın.

WARRENS OF THOUGHT

Aslında bu bölgeye girmenize kesinlikle gerek yok ancak yine de içeride wererat'leri öldürerek oldukça exp. kazanabilirsiniz. İçeri ilk girdiğinizde Mantuok ile karşılaşacaksınız ve sizi zindana atacak. İçeride araştırabildiğiniz her yere bakın ve işinizi bittiğinde birkaç kere zindan kapısına dokunun. Gardiyanlar sizinle konuştuğunda, onları sizi bırakmalarına ikna edin (3750xp). Artık etrafı dolaşıp işe yarar birkaç eşya bulabilirsiniz. Eğer herhangi bir fare veya wererat öldürürseniz, bölgenin doğusundaki Many-As-One'ın odasına girdiğinizde size saldırıyor.

DROWNED NATIONS

Bu bölgeye Dead Nations'ın güneyinden veya Warrens of Thought'ın güney kapısından ulaşabilirsiniz. Burada iki önemli eşya bulacaksınız. Birisi Sonsuz Su Sürahisi, diğeri ise Bronz Küre. Bu eşyaların yerini haritada görebilirsiniz.

Etrafta bir sürü vargouille ve trocopotaca var, onları öldürerek iyi exp. kazanabilirsiniz.

Şimdi Weeping Stones'tan çıkın ve Barr'a küreyi gösterin. Size köyün kapısını açacak. Pharod'a giderek küreyi verin. Size geçmişiniz hakkında bilgi verdikten sonra kızı Annah (onu ilk olarak Morg bölgesinde görmüştünüz) grubunuza katılacak. Eğer köydeki diğer görevleri de tamamladıysanız (Uhir'in bıçağı ve Quint'in muskası) Pharod'a gitmeye hazır olduğunuzu söyleyin, Smoldering Corpse bölgesindeki Tenement of Thugs'ın önüne ışınlanacaksınız.

TENEMENT OF THUGS

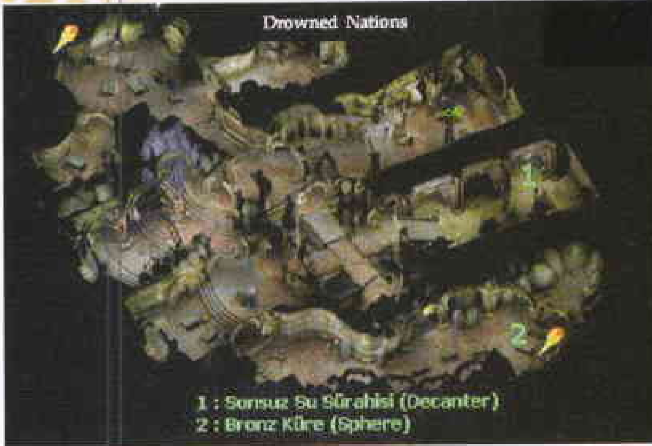
Bu bölüm sizi çok fazla zorlamayacak. Amacımız çıkışı bulup Alley of Lingering Sights'a ulaşmak. Koridordan aşağı inince iki kapı göreceksiniz. Eğer chaotic bir karakterseniz sağdaki odadaki Tiresias, lawful iseniz soldaki odadaki Sybil ile konuşun. Daha sonra aşağıdaki merdivenlere gidip en üst kata çıkın. Buradaki büyücüyü öldürüp anahtarı alın. Şimdi ilk kata dönün. Artık Tenement'ten çıkabilirsiniz. İster güneydoğudaki kapıyı kullanarak, isterseniz Sybil'in arkasındaki odayı kullanara buradan çıkabilirsiniz. Ama Sybil'in arkasındaki odada birçok zorlu thug var, yine de exp. için onları Morte ile tek tek dışarı çekip öldürebilirsiniz. Dışarı çıkmadan önce eğer daha önceden elinizde prybar (levye) yoksa bu katı araştırıp levyeyi bulun. Alley'de ihtiyacımız olacak.

ALLEY OF LINGERING SIGHTS

Buraya geldiğiniz gibi güneydoğu tarafındaki geçitten geçerek bir sonraki bölgeye gidin. Duvardaki yüze yaklaşınca konuşmaya başlayacaksınız. Yolu açmak için önce size görevler verecek.

DABUS'TAN KURTUL (11500xp.)

Bir önceki bölüme dönün ve haritanın alt-ortasındaki eve girin.



1 : Sonsuz Su Sürahisi (Decanter)
2 : Bronz Küre (Sphere)

Yerdeki ölü dabusu inceleyin ve onu neyin öldürmüş olacağını düşünün. Cesetden çekici alın. Dışarıya çıkıp diğer dabusa evdeki ölü dabustan bahsedin. Eve girecek ve orada kilitli kalacak. Duvardaki yüze dönüp diğer görevi alın.

DABUS'UN YAPTIĞI DEĞİŞİKLİKLERİ DÜZELT (16250xp.)

Bu görev için elinizde levye ve çekiç olmalı. Değişiklik yapılması gereken yerlerin (ortdaki evin sağ ve sol taraflarında olmak üzere iki tane var) üzerine imleci götürdüğünüzde soru işareti çıkacak. Diyalog seçeneklerinde tamir etmeyi seçin. İşiniz bitince duvardaki yüze dönün, size Lower Ward'a giden yolu açacak.

LOWER WARD

Evet oyunun en çok görev içeren bölgesine geldik. Artık haritada bir yerden bir yere gitmek istediğimizde dünya haritası çıkacak ve yürümek zorunda kalmadan istediğimiz yere gidebileceğiz. Eğer yeterince yüksek İntelligence'ınız varsa (18+), bu özelliği kullanarak Buried Village'e gidin ve Pharod'un evine girip Bronz Küre'yi alın. Çünkü oyunun sonunda sizi süper bir exp. bekliyor olacak. Int.iniz yüksek olmasa bile küreyi alın, en azından denemiş olursunuz.

Lower Ward ve Clerk's Ward bölgelerinde alacağınız çoğu görev birbiriyle iç içe olduğundan parantez içlerinde o görevi tam olarak tamamladığınız taktirde alacağınız exp. puanını yazdım. Oyunun ana hikayesinde ilerlemek için yapmanız gereken şey Ravel hakkında bilgi toplayıp, ona ulaşabileceğimiz yolu bulmak. Bunun içinde birbiriyle bağlantılı görevleri tamamlanız gerekiyor. O yüzden aşağıdaki görevler büyük ölçüde sıralı olarak ilerleyecek. Ayrıca bu bölgelerde Godsmen, Senate ve Anarchist topluluklarına katılma imkanınız da var.

Lower Ward'a girdiğimiz anda Morte kaçırılıyor. Geride kalan eşyalarını alın. Eğer Morte'yi grupta istemiyorsanız aşağıdaki görevleri yapmak zorunda değilsiniz.

MORTE'Yİ GERİ ALMAK (47500xp.)

Haritanın alt tarafındaki wrecked house'a gidin ve Lothar ile konuşun. Size Morte'yi değerli bir kafatası ile takas edebileceğinizi söylüyor ve size . Dışarı çıkın ve Coffin dükkanına gidip Hamrys ile konuşarak ona mezar hakkında soru sorun. Hamrys size mezarın haritasını önerecek ve warehouse'dan almanızı isteyecek. Warehouse'a gidin ve Vault of the Ninth World ile konuşarak haritayı isteyin. Şimdi tekrar Lothar'ın evine dönün ve yerdeki kapağı açarak aşağıya inin. Aşağıda Manutok ile konuşup Lothar için kafatası aradığınızı söyleyin. Doğuya gidip portaldan geçince kendimizi Weeping Stones'ta buluyoruz. Once Dead Nations'a, oradan da Drowned Nations'a geçin. Bu bölgenin güneydoğusunda bir kapı bulacaksınız. Kapıya yaklaşınca Nameless One yalnız gitmesi gerektiğini söylüyor. İçeri girince kendinizi mezarda bulacaksınız. Haritayı sonuna kadar okuyun. Buradaki mantık çok basit. Mezar bir merkez oda ve onun çevresindeki dört odadan oluşuyor. Her odada ölümcül bir tuzak var ve bu tuzak sizi öldürünce tekrar mezara girdiğiniz yere ışınlanıyorsunuz. Önce merkez odaya doğru yürüyün, odaya girer girmez kuzeybatı odasına ışınlanacaksınız. Mezardan 1. anahtarı alın. Yerdeki sembolün üzerine gelince tuzak çalışacak ve öleceksiniz. Tekrar ortadaki odaya yürüyünce bu sefer güneydoğu odasına ışınlanacaksınız. Yine mezardan anahtarı alın ve ölün. Bu şekilde devam ederek 3 anahtarı da alınca, ortadaki odaya dışarı ışınlanmadan girebileceksiniz. Öncelikle duvardaki 8 tane yazıyı da okuyun ve her okumadan sonra panelleri itin. Hepsini okuyup ittikten sonra ortadaki tabutu açın. İçinde 4. anahtarı bulacaksınız. Güneye doğru yürüyünce yeni bir odaya ışınlanacaksınız (4. anahtarı alıp haritayı okuyunca da ışınlanabiliyorsunuz). Kutunun içindekiler alıp, açılan portaldan geçin. Tüm grup üyelerinizle konuşup onları tekrar grubunuza katın. Lothar'a geri dönüp mezarda kafatası olmadığını söyleyince sizden başka bir değerli kafatası isteyecek. Eğer elinizde Soego'nun kafatası yoksa, aşağı inip Manutok'u öldürün, kafatasını ve kitabı alın. Bu kafataslarından birini Lothar'a verin. Lothar ile Ravel hakkında konuşunca, Ravel'e giden uzun yolun ilk adımını atmış olacaksınız. Evden dışarı çıkınca Morte gruba katılacak. Onunla konuşunca Skull Mob isimli yeni yeteneğini öğreneceksiniz.

POWER WORD KILL BÜYÜSÜ

Oyundaki en güçlü büyülerden olan Power Word Kill büyüsünü öğrenmenin tek yolu, Manutok'un kitabıyla konuşmak. Ancak bu büyü için feda etmeniz gereken çok şey var ve buna değip değmeyeceği size kalmış. Kitaba identify yapınca kitabın aslında "Grimoire of Pestilential Thought" olduğunu göreceksiniz. Kitap ile konuşun. Size sırasıyla üç görev ve her görev sonunda bir büyü verecek. İlk iki büyü her yerde bulunabilecek cinsten.

1) Kanından bir damla ver: Bu görev için kanınızı vermeyi kabul etmeniz yeterli.

2) Bir grup üyesini köle olarak ver: Bu görevi tamamlamak için Curiosity Shop'a (Clerk's Ward) gidip Vrischika ile konuşmalı ve ona bir grup üyenizi esir olarak vermeniz gerekli.

3) Bir grup üyesini büyü kullanmadan öldür: Bir grup üyesine yalnız başınıza saldırıp onu öldürdükten sonra kitapla konuşun. Size Power Word Kill büyüsünü verecek.

DIMTREE'Yİ ZOMBİLİKTEN KURTAR (4000xp.)

Ölülerle konuşma yeteneğiniz varsa Coffin dükkanında Dimtree ile konuşabilirsiniz. Dimtree'nin üzerindeki laneti kaldırmak için Lower Ward'ın girişinin hemen üstündeki Sebastion ile konuşmalısınız. Gösterdiği kitabı okuyun ve Dimtree ile konuşup laneti bozun.

THORP'U UYAR (8000xp.)

Yine Lower Ward'ın girişinin yakınlarında Thorp ve iki arkadaşını bulacaksınız. Thorp ile konuşunca savaşçılığını kanıtlamak için bir Grosuk adındaki Abishai ile savaşacaklarını söyleyecek. Hemen yanlarındaki Xanthia ile konuşun. Xanthia'dan Abishai'nın ancak büyülü silahlarla öldürülebileceğini, Thorp ve arkadaşlarının pusuya düşeceğini öğrenin ve gidip Thorp'u uyarın. Dönüp tekrar Xanthia ile konuşun.

SEBASTION İÇİN GROSUK'U ÖLDÜR (12000xp.)

Sebastion ile yaralarınız için konuşunca sizden Siege Tower'ın yakınlarındaki Grosuk'u öldürmenizi isteyecek. Grosuk'u bulup öldürün (8000xp) ve Sebastion'a geri dönün. Yaralarınızı tedavi edince +1 Charisma kazanacaksınız.

TRIST'İ KÖLELİKTEN KURTAR (11000xp.)

Haritanın kuzeybatı köşesindeki esir pazarında Trist ile konuşun. Ona kimin borç verdiğini sorunca Byron Pikit ve Lenny isimleriyle karşılaşıyoruz. Byron'ı marketin yakınlarında bulabilirsiniz. Onunla tüm konular hakkında konuşunca Lenny'den bahsedecek. Trist'i sorun. Dökümanlar hakkında bilgi aldıktan sonra haritanın güneydoğusunda Lenny'i bulun ve ona sizi Byron'ın gönderdiğini söyleyip, dökümanların yerini sorun. Yerini öğrendikten sonra aslında Byron için çalışmadığınızı söyleyin. Biraz konuştuktan sonra size

warehouse'taki görevliye söylemeniz için bir cümle söyleyecek. Warehouse'a gidip, Vault ile konuşun. Önce dökümanları isteyin, sonra da Lenny'nin size verdiği cümleyi söyleyin. Vault size Byron'ın pis işleri hakkında delil verecek. Warehouse'tan çıkıp esir pazarındaki Deran'a dökümanları gösterin. Trist ile konuşup onu kölelikten kurtarın.

GİLTSPUR'UN GÖREVLERİ

Marketin yakınındaki Giltspur'a iş aradığınızı söyleyin. Size sırayla üç tane iş verecek. Eğer Great Foundry'e girmek istiyorsanız bu işleri yapmalısınız. Görevler çok basit ve iyi exp. kazandırıyorlar.

1) 100 tane broşür bastır (6000xp.): Haritanın üst tarafındaki baskı dükkanına gidin ve Scofflaw Penn ile konuşun. Giltspur'a geri dönün.

2) Keldor'a mesaj ilet (6000xp.): Giltspur'dan mesajı alın ve Great Foundry'nin kapısındaki muhafıza Keldor'a mesaj getirdiğinizi söyleyin. Artık Great Foundry'e girebileceksiniz. İçeri girip sağ taraftaki kapıdan geçin. Keldor'u konuşma yaparken bulacaksınız. Ona mesajı iletin ve dönüp Giltspur ile konuşun.

3) Broşürü Barkis'e götür (8000xp.): Smoldering Corpse Bar'ına gidin ve Barkis ile konuşup broşürü verin. Giltspur ile konuşup görevi tamamlayın.

KARINA'YI YALNIZLIKTAN KURTAR (4500xp.)

Marketin içindeki Karina ile konuşun ve ona hoş biri olduğunu söyleyin. Daha sonra marketin kuzey çıkışındaki muhafız Corvus ile konuşun. Karina'ya ilgisi olduğunu öğreneceksiniz. Gidip Karina ile konuşun.

SIEGE TOWER'A NASIL GİRİLECEĞİNİ ÖĞREN (10000xp.)

Marketin içinde bulacağınız Lazlo ile tüm konularda konuşun. Size Siege Tower'a nasıl girebileceğiniz hakkında bilgi verecek. Siege Tower'ın sağındaki köprünün üzerine çıkınca bir diyalog ekranı ile karşılaşacaksınız ve portal açılacak. Portaldan geçip kuleye girin. Coaxmetal ile tüm konularda konuşunca size Blade of the Immortal'ı verecek.



GODSMAN FACTION

Eğer godsman olmak isterseniz, The Great Foundry'de size verilen birçok görevi tamamlamalısınız. The Great Foundry'e girip Keldor'la konuşun ve ona bu topluluğa nasıl katılabileceğinizi sorun. Size üç tane görev verecek.

1) Demir dövüp silah yarat (6000xp.): Foundry'nin girişine dönüp Alissa Tield ile konuşun. Ondan dökümhaneyi nasıl kullanacağınızı öğrenin. Girişin kuzey doğusundaki koridorun sonundaki Nadilin ile konuşup ondan gerekli eşyaları satın alın. Etrafta dolaşan Thildon'u bulun ve ondan ore isteyin. Boş kazanın üzerine tıkladığınızda diyalog ekranı çıkacak. Önce maşayı hazırlayın ve oreyi maşa ile ocağın üzerine yerleştirin. Daha sonra çekiçle oreyi döverek bir silah yaratın (bu seçenekler size verilecek). Silahı Keldor'a götürün.

2) Avildon'un cinayetini çöz (10000xp.): Yine gidip Alissa Tield ile konuşarak cinayet hakkında bilgi alın. Önce Thildon ile konuşun. Daha sonra Keldor'un olduğu odada bulunan Saros ile konuşun. Size Thildon ile ilgili ipucu verecek. Thildon'a gidip konuşunca size Saros'un bir Anarchist olduğunu söyleyecek. Saros'a gidip bu konu hakkında konuşun. Thildon'a gidip konuşun, sonra da Saros ile konuşun. Tekrar Thildon ile konuştuktan sonra Keldor'a gidin. Burada bir karar vermeniz gerekiyor ve karar oyunu etkilemiyor. Ben ikisini de suçladım.

3) Sandoz'un intihar etmesini önle (12000xp.): Holün hemen dışındaki Sarossa ile konuşun. Size babasına söylemesini istediği birşeyler söyleyecek. Holün sağındaki koridoru takip ederek yukarı çıkın. Odanın önündeki muhafızla konuşun. Sandoz konuşmaya başlayınca ona kızının sözlerini tekrarlayın. Keldor'a geri dönüp görevi tamamlayın.

Keldor sorduğunda Godsmen olabilir veya bu fikri sonraya erteleyebilirsiniz. Godsmen olursanız Keldor'dan sadece Godsmen'lerin kullanabildiği çok güzel silahlar alabilirsiniz. Godsmen olduktan sonra Sarossa ile bu konuda konuşursanız +1 Wisdom kazanacaksınız. Bunun yanında, şimdiye kadar gördüğüm kadarıyla Godsmen olmak, Power Word Blind büyüsünü elde etmenin tek yolu. Ama bunların hiçbiri oyunun gidişatına etki etmiyor.



DREAMBUILDER'IN YAPIMINA YARDIM ET (18000xp.)

Godsman Hall'ün yanındaki yukarıya giden yolun sonunda Nihl Xander ile karşılaşacaksınız. Onunla projesi Dreambuilder hakkında konuşun. Yardım teklif ederseniz size üç tane görev verecek.

1) Bir şişe kan ve deri ver: Clerk's Ward'daki Apothecary'ye (eczane) gidin ve Pestle ile konuşarak kan ve deri örneğinizi alıp Nihl Xander'e verin.

2) Kuşkafesi getir: Siege Tower'a gidin ve Coaxmetal ile konuşarak ondan kafes isteyin. Kafesi alıp Nihl Xander'e geri dönün.

3) Tabut yastığı getir: Coffin dükkanına gidin ve Harmys'ten yastık isteyin. Size warehouse'tan almanızı söyleyecek. Warehouse'a gidin ve Vault ile konuşup yastığı alın. Önce Hamrys'e gidip konuşun, daha sonra Nihl Xander'in yanına gidin. Şimdi Foundry'nin ilk bölgesine dönüp sol üst köşedeki kapıyı açıp içeri girin. Ara demoyu izledikten sonra dışarı çıkın ve grup üyeleriyle konuşup tekrar grubunuza alın.



FINAL FANTASY 8 1. Bölüm

Son derece geniş bir oyun olan Fantasy 8'in en kapsamlı çözümü ile karşınızdayız.

Oyunda karşılaşacağınız bütün Guardian Forceları burada bulacaksınız. Her Guardian Force'u nerede bulacağınızı, onu nasıl elde edeceğinizi yazdık. Her GF'nin bütün yeteneklerini yazmadık, oyunda başarılı olmanızı sağlayacak en önemli Skill'leri yazdık. Ama, bir GF'yi elde ettiğinizde ilk öğretmeniz gereken yetenek Boost olmalıdır. Ayrıca, her GF'un en etkili nasıl kullanacağınızı da Kısaca bölumüne yazıyorum, aklınızda bulunsun. Saldırı bölümünde ise, Guardian Force'u çapırdığınızda yaptığı saldırının hangi materyal tabanlı olduğunu belirtiyorum ki, o maddeden etkilenen düşmanlarınıza karşı kullanın. Mesela, ateşten etkilenen duşmanlara Ifrit yaparsanız, %200'e varan miktarda fazla hasar verebilirsiniz.



QUEZACOTL

NEREDE: Balamb Garden, Squall'ın SeeD terminali

SALDIRI: Thunderstorm (elektrik)

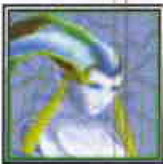
SKILLER:

Card Command: Kart oyunuyla ilgili bir özellik.

Card Mod Menü: Kartları, güçlü ve gerekli itemlara dönüştürür.

Mid mag-RF: Oyunun başlarında gerekli bir özellik.

KISACA: Su tabanlı ve robot düşmanlara karşı çok etkili, ama esas gücünü kartları değiştirme konusunda gösteriyor.



SHIVA

NEREDE: Balamb Garden, Squall'ın SeeD terminali

SALDIRI: Diamond Dust (buz)

SKILLER

Doom Command: Ölüme geri sayım (düşmanlar için)

Elem-Atk-J Junction, Elem-Def-J Junction: Elemental düşmanlara karşı çok etkili.

KISACA: Elem-Atk ve Elem-Def Junction'ları, özellikle ateşten oluşan düşmanları silip süpürür.



IFRIT

NEREDE: Fire Cavern

SALDIRI: Hellfire (ateş)

SKILLER

Str-J Junction: Saldırı gücünüzü arttırır.

Str+% 20/40

Mad Rush: Basit bir partiyi hızlı, iyi korunan ölüm makinelerine çevirebilir.

Ammo-RF: Irvine'i gruba kattığınızda işinize yarayacaktır.

KISACA: Fiziksel güç canavarı.

SIREN

NEREDE: Elvoret'ten (Dollet Assault görevinin son yaratığı) Draw edin.

SALDIRI: Silent Voice

SKILLER

Treatment Command: Grubu etkileyen negatif Status büyülerini düzeltir.

ST-Atk-J Junction: Büyük miktarda Status büyüsü bırıktirebilirseniz, fiziksel saldırılarınız aynı zamanda Junction ettiğiniz büyünün hasarını verir.

Move-Find: Görünmez Save ve Draw noktalarını bulmanızı sağlar. Genellikle iyi büyüler buralardan çıkar.

KISACA: Normal saldırısı büyük düşman gruplarını bir anda susturmak için çok iyidir.



DIABLOS

NEREDE: Cid'den aldığınız büyülü lambayı kullanın. Diablos'u yenmek için, önce ondan Demi Draw edin ve ona karşı kullanın. Böylece büyük miktarda hasar verebilirsiniz.

SALDIRI: Dark Messanger

SKILLER

Darkside Command: Darkside ile, karakterinizin HP'sinin onda birini harcayarak üç kat hasar veren bir saldırı yapabilirsiniz.

Mug kabiliyeti: Junction ettiğinizde Attack yeteneğinin yerine geçer. Silah upgrade'leri için gereken ve çok zor bulunan nesneleri düşmanlardan çalmanıza yarar.

Enc-half ve enc-none: Rastgele minik savaşlardan kurtulmanızı sağlar. İki adımda bir embesil yaratıklarla çarpışmak istemiyorsanız gerekir.

KISACA: Düşmanınızın gücüne göre değişen bir güçle saldırır. Yani güçlü düşmanlarınıza karşı, hemen savaşın başında kullanın.

Test

Dollet Assault görevini bitirdikten sonra, menüde yeni bir seçenek belirecek: TEST. Bu seçenekte oyunla ilgili bilginizi test ederek, Squall'ın SeeD rütbesini yükseltebilirsiniz. Rütbeniz ne kadar yüksek olursa, her gün aldığınız para da o miktarda artacaktır. Yani, bu testleri alabildiğiniz anda alın. Yükselebileceğiniz rütbe, Squall'ın o andaki Level'ı kadardır, bu da aklınızda bulunsun.

Rütbe	Doğru Cevaplar
Level 1	Y,N,Y,Y,Y,N,N,Y,N,N
Level 2	Y,N,Y,Y,Y,N,Y,Y,N,N
Level 3	N,N,Y,N,Y,Y,Y,N,Y,N
Level 4	N,Y,Y,Y,N,N,Y,Y,N,N
Level 5	N,N,N,Y,Y,N,N,Y,Y,Y
Level 6	Y,N,Y,Y,N,N,Y,Y,N,Y
Level 7	Y,Y,Y,Y,Y,Y,N,Y,Y,N
Level 8	N,Y,N,N,Y,Y,N,N,Y,N
Level 9	N,Y,N,N,N,N,N,N,Y,Y
Level 10	Y,N,N,N,N,N,N,N,Y,N
Level 11	Y,Y,N,Y,Y,N,Y,N,N,Y
Level 12	N,Y,N,N,Y,N,Y,N,Y,N
Level 13	Y,N,N,N,Y,N,N,N,N,N
Level 14	Y,Y,Y,Y,N,Y,Y,N,Y,N
Level 15	Y,Y,N,N,N,N,N,Y,N,Y
Level 16	Y,N,N,Y,N,Y,N,N,Y,N
Level 17	Y,N,N,N,Y,N,N,Y,N,N
Level 18	Y,N,N,N,Y,N,N,N,N,N
Level 19	Y,N,N,Y,N,N,N,N,N,Y
Level 20	Y,Y,N,Y,N,Y,Y,Y,N,N
Level 21	Y,Y,Y,Y,N,N,Y,Y,Y,N
Level 22	N,N,N,Y,N,N,N,Y,Y,N
Level 23	Y,N,N,N,N,Y,Y,Y,Y,Y
Level 24	Y,Y,N,N,Y,Y,N,N,N,Y
Level 25	Y,N,Y,Y,Y,N,N,Y,N,N
Level 26	Y,Y,N,Y,N,Y,N,Y,N,N
Level 27	N,Y,N,N,N,N,Y,N,Y,N
Level 28	Y,N,N,Y,Y,Y,N,Y,N,N
Level 29	N,N,N,Y,Y,N,N,N,Y,N
Level 30	N,Y,N,N,N,N,Y,N,N,N



BROTHERS

NEREDE: Unknown King'in mezarında

SALDIRI: Brotherly Love

SKILLER

Defend Command: Saldırılardan alınan hasarı çok azaltır.

Cover kabiliyeti: Bir karakteriniz, bir diğerine yapılan saldırıyı karşılar.

HP % +20/40/80

HP Bonus: Junction ettiğinizde, o karakter her Level atlayışında daha fazla HP alır.

KISACA: Yerde giden düşmanlarınızı ezer geçer, ama havadakilere karşı çok etkisizdir.



CARBUNCLE

NEREDE: 1. Diskin sonunda Iguion'dan Draw edebilirsiniz.

SALDIRI: Ruby Light

SKILLER

Vitality % +20/40

Auto Reflect: Size yapılan büyüleri yapana geri sektirir. Buna, iyileştirici büyüler de dahil.

Counter: Bunu kullandığınızda, birisi size saldırdığında hemen karşı saldırı yapabilirsiniz.

KISACA: Güçlü büyüler kullanan düşmanlarla karşılaşmadan önce Carbuncle çağırırsanız, savunma gücünüz müthiş artar. Ayrıca, Junction edildiği karakterin Constitution özelliğini arttırır.



LEVIATHIAN

NEREDE: Balamb Garden'ın en alt katında NORG'dan Draw edin.

SALDIRI: Tsunami (su)

SKILLER

Recovery Command: Yaptığınızda, kendi karakterinizin bütün HP'sini doldururken, Undead düşmanlara 9999 HP zarar verir.

Auto-Potion: Junction ettiğiniz karakter, hasar aldığı anda gerekli Potion'ı kendi üzerinde kullanır.

BÜYÜLER

Final Fantasy 8'de bulabileceğiniz büyüler, açıklamaları ile birlikte aşağıda yer alıyor. Büyü etkilerini iyi belleyin, hızlı savaşlar sırasında buna ihtiyacınız olacak.

Aero	Rüzgar elementi saldırısı
Apocalypse	Oyundaki en güçlü büyü, Ultimecia'dan Draw edebilirsiniz
Aura	Limit Break'leri istediğiniz zaman yapmanızı sağlar
Berserk	Hedef etrafına rastgele saldırmaya başlar, gücü iki kat artar
Bio	Hedefi zehirler
Blind	Hedef normal (fiziksel) saldırı yapamaz hale gelir
Blizzard/Blizzaga	Buz elementi saldırısı
Break	Hedef taşa dönüşür
Confuse	Hedef kendini şaşırır
Cure/Cura/Curaga	HP (sağlık puanı) verir
Death	Hedef ölür
Demi	Yerçekimi saldırısı. Hedefin maksimum HP'sinin dörtte biri kadar hasar verir
Dispel	iyi Status etkilerini giderir (Haste, Reflect vs.)
Double	Bir turnde bir büyüyü iki kez yapabilirsiniz
Drain	Hedefin HP'leri size geçer
Esuna	Kötü Status etkilerini giderir (Poison, Petrify vs.)
Fire/Fira/Firaga	Ateş elementi saldırısı
Flare	Daha güçlü ateş saldırısı
Haste	Hedefin hızını iki katına çıkartır
Holy	Kutsal saldırı
Life/Full-life	Diriltir/Max HP ile diriltir
Meltdown	Hedefin Vitality'si sıfıra iner, aldığı hasar miktarı artar
Meteor	Elemental olmayan, çok güçlü bir saldırı. Bütün hedeflere vurur
Pain	Hedef farklı kötü Status etkilerine maruz kalır
Protect	Normal saldırıların hasarını azaltır
Regen	Her turn HP kazanırsınız
Scan	Hedefin Statistic, güç ve zayıflık özelliklerini görürsünüz
Shell	Büyü saldırılarının hasarını azaltır
Silence	Hedef büyü yapamaz
Sleep	Hedef uyur ve tepkisiz kalır (!)
Slow	Hedef yarı hızla kareket eder
Stop	Hedef hiç hareket edemez
Thunder	Yıldırım elementi saldırısı
Tornado	Güçlü rüzgar elementi saldırısı
Triple	Bir büyüyü bir turnde üç kez yapabilirsiniz
Ultima	Elemental olmayan en güçlü saldırı. Tüm hedefleri vurur
Water	Su elementi saldırısı
Zombie	Hedef yaşayan ölü olur. Ateş ve iyileştirici büyülerden hasar alır

Alexander'ın Med Data yeteneğiyle birlikte çok işe yarar.
KISACA: Recovery yeteneğini HEMEN öğrenin.

PANDEMONA
NEREDE: Balamb Town'da Fujin'den Draw edin.
SALDIRI: Tornado Zone (rüzgar)
SKILLER
Spd-J Junction: Bunu Speed'e Junction edin, üstüne de 100 tane Haste Draw ettiniz mi, bir turnde 4 kere vurabilen bir canavarınız oldu demektir.
Speed % +20/40
Absorb Command: Düşmanın HP'sini sizinkine ekler.
Initiative: Savaşlarda ilk saldırı hakkı sizin olur.
KISACA: Çok güçlü, rüzgar kullanan bir saldırısı var. Uçan düşmanlara karşı birebir.

CERBERUS
NEREDE: Galbadia Garden lobisinde Cerberus'u yenmeniz lazım.
SALDIRI: Counter rockets
SKILLER
ST-Def-Jx2/4 Junction: Dört Status Effect büyüsünden etkilenmemenizi sağlar
Auto-Haste: Bir karaktere kalıcı olarak hız verir.
Expend x2-1: İki büyüyü, bir büyü fiyatına (MP) yapmanızı sağlar.
KISACA: Yaptığınız anda, bütün karakterlerinize iki veya üç kat saldırı/defans gücü verir. Büyük yaratıklarla savaşmadan önce yapmanız gereken ilk Guardian Force.

ALEXANDER
NEREDE: Disk 2'nin sonunda Edea'dan Draw edin.
SALDIRI: Holy Judgement (holy)
SKILLER
Revive Command: Phoenix Down gibi, ölen bir karakteri yeniden canlandırmaya yarar.
Elem-Defx4: Olabilecek en iyi korunmayı sağlar. Ateş, buz, yıldırım ve suya karşı sonsuz savunmanız olduğunu düşünün.
Med Data Ability: Bütün iyileştirici potion'ların etkisini iki katına çıkartır.
High Mag-RF Menu: Ulaşması çok güç olan, yüksek seviyedeki büyüleri yapabilmenizi sağlar.
KISACA: İyileştirme işinde üzerine yoktur.

DOOM TRAIN
NEREDE: Solomon'un yüzüğünü

En İyi Junction Seçenekleri

Junction nedir? Final Fantasy 8'in özüdür Junction. Büyüleri, Guardian Force'ları, Guardian Force'ların yeteneklerini karakterlere bağlamaya Junction denir. Herşeyden önce GF'larıkarakterlere Junction edersiniz, yani bağlarsınız. Böylece o karakter, GF'un sahip olduğu saldırı, büyü gibi genel ve HP +%20, Darkside gibi özel yeteneklere sahip olur. Bir GF'u karaktere bağladığınızda, karakterini o GF'un büyü Junction'larına da sahip olur. Yani dokuz temel (HP-sağlık, STR-güç gibi) ve dört elemental (ST-Atk (saldırı), ST-Def (savunma)) özelliğinize çeşitli büyüleri bağlayabilirsiniz. Bir büyüyü belli bir özelliginize (Statistic) bağladığınızda ettiğinizde, o büyüden elinizde ne kadar fazla birikirse, o özelliğiniz de bağladığınız büyüye ve miktarına göre artar. Aşağıda, Final Fantasy 8'de bulunan dokuz ana karakter özelliğine bağlanabilecek en iyi büyüleri ve o özelliği ne kadar arttırdığını bulacaksınız. Ama aynı büyüyü iki ayrı özelliğe bağlayamıyorsunuz, bu yüzden hangi büyüyü hangi Statistic'e Junction edeceğiniz size kalmış. Eğer en doğru seçimi yapmakta zorlanırsanız bölümün sonunda, FF8'de başarılı olmak için bizim öngördüğümüz en sağlam Junction kombinasyonunu veriyoruz, ama tabii buna uymak zorunda değilsiniz. Eğer büyü Junction'ları ile uğraşmak fazla karışık gelirse (ki gelecektir) Junction menüsündeki Auto seçeneği ile, saldırı, savunma ve büyü (ATK, DEF, MAG) özelliklerinize büyüleri otomatik olarak bağlayabilirsiniz.

HP J Özelliği

Ultima	+6000
Full-Life	+4800
Meteor	+4600
Holy	+3800

Power J Özelliği

Ultima	+100
Meteor	+75
Aura	+70
Triple	+70

Defence J Özelliği

Ultima	+82
Full-Life	+80
Meltdown	+80
Regen	+70

Magic Power J Özelliği

Ultima	+100
Triple	+70
Pain	+60
Meteor	+52

Spirit J Özelliği

Ultima	+95
Full-Life	+85
Reflect	+72
Curaga	+65

Speed J

Triple	+70
Ultima	+60
Haste	+60
Stop	+48

Evasion J

Ultima	+60
Triple	+40
Tornado	+32
Meteor	+30

Accuracy J

Triple	+150
Ultima	+60
Aura	+50
Double	+40

Luck J

Ultima	+60
Aura	+40
Pain	+40
Death	+38

Junction Seçenekleri İçin Bizim Tavsiyemiz

HP:
Full-Life
Power:
Ultima veya Meteor
Defence:
Meltdown
Magic Power:
Ultima veya Triple
Spirit:
Reflect
Speed:
Triple veya Haste
Evasion:
Tornado
Accuracy:
Aura
Luck:
Pain

6 tane Remedy+, 6 Steel Pipe ve 6 Malboro Tentacle ile birleştirin.
SALDIRI: Runaway Train (zehir)
SKILLER
ST/Elem-Atk/Def Junction: Bu dört Junction'ı da kullanabilirsiniz.
Auto-Shell: Karakteri büyü saldırılarından korur.
KISACA: Bütün düşmanlarınızın Status'larını etkileyen bir saldırısı var.

TONBERRY

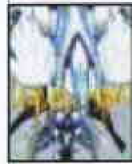
NEREDE: Centra harabelerinde 20 Tonberry ve Tonberry King'i yenmelisiniz.
SALDIRI: Chef's Knife
SKILLER
LV Up/LV Down: LV Up, düşmanlarınızı daha güçlü yapar ama daha çok experience kazanırsınız. LV Down ise tam tersi.
Haggle Menu: Tüccarlardan daha ucuza alışveriş yaparsınız.
Sell-High Menu: Eski itemları daha pahalıya satarsınız.
Familiar Menu: Tüccarlarda normalde bulunmayan itemları da bulabilirsiniz.

CACTAUR

NEREDE: Cactaur adasında Jumbo Cactaur'u yenin.
SALDIRI: 1000 Needles
SKILLER
Eva-J ve Luck-J Junction: Evaluation ve Luck Statistic'lerini iyileştiren tek Guardian Force'dur.
Luck +%50
Bonus Kabiliyetler: Zor artan özelliklerinizi geliştirir.
KISACA: Saldırısı, Cactaur'un Level'inin onluk hanesinin bin katı hasar verir. Mesela, 47 seviye Cactaur 4 X 1000 = 4000 hasar verir.

BAHAMUT

NEREDE: Deep Sea Research Center'da Bahamut'u yenin.
SALDIRI: Mega Flare
SKILLER
Ability x4: Bir tek karakteri müthiş güçlü kılar.
Str + %60
Mag + %60
Rare Item: Çok zor bulunan silah bileşenlerini bulmanızı kolaylaştırır.
Auto Protect: Bir karakterin, fiziksel saldırılara karşı direncini iki katına çıkartır.
KISACA: Non-elemental saldırısı, müthiş hasar verir. Ve Junction özelliklerini bağladığınız karakteri neredeyse ölümsüz kılar.



EDEN

NEREDE: Deep Sea Research Center'daki Ultima Weapon'dan Draw edin.
SALDIRI: Eternal Breath
SKILLER
Devour Command: Tutması zor bir büyüdür, ama bir tuttu mu, hangi düşman olursa olsun, anında öldürür.
Expend x3-1: Bir büyüyü üç kere yapar, bir tane yapmış kadar MP kaybedersiniz.
GFAbl Med-RF Menu: Guardian Force'larınıza yeni özellikler veren Item'lar yaratmanızı sağlar.
KISACA: 9999'un üzerinde hasar veren tek öküz...pardon, Guardian Force'dur. Neredeyse 40.000 HP hasar verir (OHA!)



EXTRA GUARDIAN FORCE'LAR

Bazı Guardian Force'ları siz yapamazsınız, ve karakterlerinize Junction edecek Skill'leri de yoktur. Ama, kafalarına estiğinde savaşa katılan bu GF'ler de çok işinize yarar. Bulması bayağı zor olan bu arkadaşların özelliklerine gelince...



ODIN

NEREDE: Centra harabelerinde Odin'i yenin.
SALDIRI: Zantetsuken
KISACA: Çok seyrek ortaya çıkan Odin, savaşı anında kazanmanızı sağlar. Ne zaman ortaa çıkacağı, karakterinizin Luck Statistic'ine bağlıdır.

CHOCOBO

NEREDE: Chocobo Forest'ta Chocobo'yu bulmalısınız.
SALDIRI: ChocoFire/ ChocoFlare/ ChocoMeteor/ ChocoBuckle
KISACA: Chocobo'yu çağırmak için Gysahl Greens kullanmalısınız.

MINIMOG

NEREDE: PocketStation oyununda Mog'u kurtarın.
SALDIRI: Moogle Dance
KISACA: MiniMog'u kurtardıktan sonra, herhangi bir GF'a Minimog'u öğretin. Savaş sırasında bütün GF'lara 1000-1500 HP enerji verecektir.

GILGAMESH

NEREDE: Odin'i aldıktan sonra, Disk 3'ün sonunda Seifer'ı yenin.
SALDIRI: Zantetsuken / Masamune / Excalibur / Excalipur
KISACA: Odin gibi bir GF'dır, ama daha matraktır. Zantetsuken, düşmanları hemen öldürür, Masamune ve Excalibur müthiş hasar verir. Excalipur ise düşmanlara pek hasar vermez, ama komiktir.



Disk 1

Demodan sonra gözlerinizi revirde açacaksınız. Doktor isminizi soracak. Kendi isminizi yazabilirsiniz. Demodan sonra Quistis'i izleyin. 2. kata çıkın dersten sonra yine Quistis'in yanına gidin. Sizi dışarıda beklediğini söylüyor. Dışarı çıkın, okulun sağ tarafında bir mağara var. Mağaranın önündekilerle konuştuktan sonra zaman geçirmeniz gerekiyor. Tavsiyem kıek dakikadır. Mağaranın sonunda bir Guardian Force var (Ifrit). Onu yenmeniz gerekiyor. Böylece sizin kontrolünuze geçecek. Bundan sonra okula geri dönün. Üzerinizi değiştirip uyuyun. Ana salona gidin (bundan sonrasını anlatmaya gerek yok). Adaya çıktığınızda Seifer'ı (pelerinli kişi) izleyin. O sizi kuleye kadar götürecektir. İçeri girip asansörle üst kata çıkın. İlk olarak bir asker ile dövüşeceksiniz. Onsan sonra bir yaratık gelecek, onu geçmeniz için tavsiyem iki kişi ile GF çekerken diğeri onlara güç versin. Burayı geçtikten sonra aşağıya inin. Peşinize dev bir örümcek takılıyor. 30 dakikanız var. Ve kaçmaya başlayın, hemen robot ile dövüşün. Robot bayıldığı anlarda R2 ve L2 (PC için C+V) tuşlarına basıp kaçın. Robort sizi sahil şeridine kadar takip edecek. Ve bundan sonra demoyu seyredin.



Balamb Adası

Seifer ve adamları bizi almadan gidiyor, siz de tabanvay veya arabayla okula geri dönün. 2. kata çıkın, artık bir SEED'sınız. Odanıza gidin, üstünüzü değiştirin ve partiye gidin. Partiden sonra odanıza gidin ve üstünüzü değiştirin. Training Room'a gidin, Quistis sizi bekliyor. İlerleyin. Oyunu kaydetme küresinin önündeki odada konuşma bittikten sonra çıkın, ilerleyin. Yardım isteyen kıza koşun. Bundan sonra odanıza gidin. Tatlı rüyalar. Uyandığınızda Okuldan dışarı çıkın. Headmasted Cid ile konuşun ve görevi öğrenin. Balamb adasına gidin, trene binin (tabii tren bedava değil 3000 kr.) Kamaraya gidin. Burada bilinmeyen bir güç tarafından bayıltılıyorsunuz. Artık başka karakterleri yönetiyorsunuz (10 yıl öncesi). Yol boyunca ilerleyin. Arabaya binin ve Galbadia Hotel'e gidin. Hotelin aşağı katına inin herkesle konuşun. Bir kız gelip piyano çalmaya başlayacak. Buralar hep konuşmadan ibaret, kızı odanıza çıkartın ve konuşmaya devam edin. Konuşmanın sonunda bizim bayılan çocukların yanına döneceğiz. Trenden inin, merdivenin başındaki adamla konuşup onu takip edin. Trene binin. Riona'nın yanına gidin. Konuştuktan sonra onu takip edin. Planı öğrenin. Tren vagonlarını birbirinden ayırmanız lazım. Bunu size verilen şifrelerle yapacaksınız, mesela verilen şifre 3,4,2,8 ise her sayı bir düğmeyi ifade eder. Mesela 3 kare, 4 yuvarlak, 2 X, 8 üçgen. Bunlar ile şifreleri çözersiniz ve kaçmak için vagonun diğer tarafından sizi farkeden askerden L1, L2 tuşları ile kaçabilirsiniz ve asker uzaklaştığında tekrar devam edebilirsiniz. Burayı da geçtikten sonra geçtikten sonra vagonun içindeyiz. Buradaki görev vagondakı kışıyi kaçırmak ama yanlış kişi olduğunu öğreniyoruz. Ve onunla dövüşün. Bu arada Headmaster Cid'den mail geliyor ve bize TIMBER TV istasyonuna gitmemizi söylüyor. Bu yer oyunun başında trenden indiğiniz yerde. İlerleyin ve merdivenlerden aşağıya inin ama önce etraftaki ev ve bürolara girip inceleyin sonra merdivenlerden aşağı inin ve tam karşınızdaki bara girin. Sarhoş adama içki (yerde yatan) ısmarlayın ve onu kaldırıp yanındaki kapıdan geçin ve TIMBER TV istasyonunun merdivenlerinden çıkın. Dev TV ekranındaki olanları izleyin. Sonra TV istasyonunun içine girin. Bundan sonra başkan kaçırılacak. Riona'yı takip edin barda Riona'yla bir daha konuşun ve Riona bir eve girecek sizde girin ve içerdekilerle konuşun dışarı çıkın ve sağ tarafa gidin. Yaşlı adamdan bilet alın köprüden geçin. Trene binin. Şimdi EAST ACADEMY'ye gidiyoruz.



East Academy

Durakta inin ve iki dağın arasında ormanlık alan göreceksiniz. Oraya gidin. Ormana girin. Burada bayılacaksınız. Ve tekrar Laguna Kiros ve tombulun yanındayız. Dümdüz aşağıya inin. Adamları halledin ilerleyip merdivenlerden aşağıya inin, dümdüz ilerleyin, sol yukarı çıkın. Dümdüz gidin, yerde bir alet var. Şöyle bir kurcalayın. Yukarı çıkmaya devam edin merdivenlerden çıkın ilerleyyin. Sol yukarı çıkın. Aşağıya atlayın. Bu arada o adamlardan korkun, bir vuruşta bütün gücünüzü alıyorlar. Tekrar ormandayız, ormandan çıkın ve tam oralarda bir yerde bizimkine benzer bir okul göreceksiniz. Gidin ve okula girin ve direk ilerleyin sağ taraftaki merdivenden yukarı çıkın ve tam karşınızdaki kapıdan içeri girin. Konuşmalar bittikten sonra aşağı inin. Fujin ve Rajin ile konuşun. Dikkat edin, bu kişiler çok kalleştir. Okuldan çıkın, Riona ile konuşun. Martin gelecek, bu arada yeni bir kişi teşrif etti (Irvine Kinneas) namı diğer kovboy. Tren istasyonuna gidin ve trene binin. Selphie ile konuşun.

Deling City

Trenden indikten sonra düz ilerleyin. Merdivenden çıkın, sola devam edin. Yolun karşısındaki askerle konuşun. Sizden şifre isteyecek. İyi dinelyin. İster araba, ister tabanvayla dışarı çıkın şehrin sağ veya sol yukarında bir mağara var içeri girin. Riona ile konuşun. İçeri General Coroway girecek. Planı anlayacak, dışarı çıkın. 2 takım olacak. Sniper ve Gateway takımları general ayrılınca binaya dönün ve Quistis'in kontrolünü alın. Riona içeri giriyor. Dışarı çıkıyoruz. Tekrar Squall'ı kontrol ediyoruz. Generali takip edin. Öbür takımla ayrıldıktan sonra tekrar General'i takip ediyoruz.

GATEWAY TEAM. Binaya geri dönün. İçeri girin. Riona sizi içeri kilitleyecek. Rionayı kontrol ediyoruz. Kutulara tırmanın ve merdivenden çıkıp demoyu seyredin.

Bardağı raftan alın ve heykelin eline yerleştirinm. Geçitten geçin, dikkat, şu an bir labirenttesiniz. Konrkmayın, sadece göz boyamak için yapmışlar. Dönen merdivenlerin üstünden atlayın ve ilerleyin. Bayağı uzun bir yol ama kesin olarak sonuca varırsınız.Her yol yukarı çıkıyor. Oyunu kaydedin, merdivenlerden çıkın. Ve indiğiniz yerde bir daha up-down yaparak bir kat daha yukarı çıkın ve Sniper takımı gizlice binaya girsin. Çatıya çıkın, Riona'yı kurtarın ve bundan sonra sağ tarafta bir kapak var yerde, onu açın. Girin, silahı alın. Muhabbet olacak, Irvine, Edea'yı öldüremeyecek. Bu arada Gate-

way Team'deyiz. Camdan bakın, kontrol panelini çalıştırın. Olacaklara karışmam. Şimdi bir çarpışma olacak, iyi hazırlanın. Toplam güçleri (Edea ve Seifer) Level 20, HP 7000. Yendikten sonra 1. CD'nin sonuna geliyoruz. Oyunu kaydedin ve 2. CD'yi takın.



Disk 2

CD'nin başında oyunla alakasız bir yerdeyiz. Burası Laguna ve küçük kızlarının evi. Şimdi kızla konuşun. Kız kaçacak (adı Allone). Kızı takip edin ve dışarı çıkın ve bara (PUB) gidin. Sağınızdaki tahta kapıdan içeri girin. Kiros ile konuşun ve dışarı çıkın. Kasabayı boydan boya gezin. Ve en sonuna gelin, bundan sonra tekrar bara gidin ve konuşmaları dinleyin. Ve çıkıp kendi evinize dönün. Oyunun ilk başındaki odaya dönün. Yatağın başucuna gidin ve X tuşu ile yatağın baş ucuna dokunun ve iyi uykular. Tekrar bizim çocukların yanındayız. O da ne, bizimkiler yaptıkları suikastten dolayı hapisteler. Evet, buradan kurtulmamız biraz zor ama yaptıklarıma harfiyen uyarak bunu başarabilirsiniz. Riona ile konuşun, içeri askerler gilecek ve Zell'i sevecekler. Riona'yı götürecekler. Squall'ı kurtarmamız gerekiyor. Zell'i kontrol ediyoruz. 1 kat yukarı çıkın ve askerlerle dövüşün. Silahları alın. Daha sonra takım halinde 13. kata gitmeniz lazım. Bu arada, Squall'ın işkenceye maruz kaldığı sahneleri görüyoruz. Neyse, 13. kata çıkmak bayağı uzun sürüyor, çıkınca yaratıkların yanına gidin ve kapıdan girin. Squall'ı buluyoruz. Ona silahınızı verin. Şimdi panel içalıştırın. Çıkış kapalı. Zell'in yardımına gitmemiz gerekiyor. Başımız belada. Bizi kim kurtaracak? Tabii ki Irvine, şimdi 13. kata tekrar çıkın, Zell'i 3. kata indirin. 13. kata çıkınca paneli bir kurcalayın ve dışarı çıkın. 2 tane dev robot var, kapışın ve karşıya geçin. Olacaklar karşısında hayrete düşün. Bundan sonra Irvine'ın grubundayız. Onları da alt kattan çıkartın. Birkaç kat aşağıda oyunu kaydedin ve dışarıdayız. Konuşmalardan sonra 2 gruba ayrılıyoruz. Bir grup okula bir grup ise MISSLE BASE'e gidecek. Buradaki görev asker kılığına girip Missile Base'deki füze rampasından ateşlenecek füzelerin rotasını değiştirmek. Bu füzeler okula gidiyor. Bu yüzden 2 gruba ayrıldık. Unutmayın, başarısızlık diye birşey yok.

Missile Base

İçeri girin. Kilitli iki kapının ortasına dokunun. Sol kapıdan girin, askerlerle konuşun, yola devam edin. Kapının önündeki askerlerle konuşun. İçeri girin. İçeridekilerle konuşun. Dışarı çıkın, merdivenin yanındaki boşluktan ilerleyin, iki tane elinde olta ile balık tutmaya çalışan asker gibi bişi var. Konuşun ve önünde asker bekleyen odaya gidin. Makine bölümündeyiz. Makinayı kapatın, dışarı çıkın ve askerlerle tekrar konuşun. Sağdaki bilgisayarı kurcalayın, merdivenlerden çıkın ama bu sefer en uçta olan ve bilgisayar odasındayız. Sağ, sol ve ortadaki bilgisayarları kurcalayın ve eliniz değmişken bir de Half Life oynayın J O odada işiniz bitince içerideki odaya geçin ve zaman seçin (40 dakika). Tamam, şimdi en başa dönün, bir sarsıntı geçireceksiniz, tekrar başa dönün ve yerde yatan askerden şifreyi alın. Şifreyi bilgisayara girin. Ve bütün seviyeleri maksimum dereceye getirin. Tekrar dışarı çıkın, ilk başa yani, burada sizi bekleyen bir tehlike var. Altı bacalı bir tank, bu bacalardan 4 tanesini yok etmemiz gerekiyor. Evet, taktiği veriyorum. 1 kişi sürekli item vererek 2 kişiyi ayakta tutacak. Ve 2 kişi 1 GF 1 büyü yaparak (şimşek, hafıza, ateş) olayı halledecek. Evet, hala yaşıyorsunuz. İyi, o da ne? Füzeler ateşlendi. Birdenbire okuldayız.



Seed

Evet, burada herkesin hayatı size bağlı. Okulun ana salonuna gidin ve Fujin Rajin ile konuşun. Revire gidin Doktor Kadowaki ile



konuşun. Şimdi yapmanız gereken bütün bölümlere girip (kantin, odanız, kütüphane, otopark) oradaki rahiplerin gönderdiği aratıklara karşı savaşmak içeri girmek. O bölüme girmeniz içinbütün bölümleri açtıktan sonra asansöre binip 2. kata çıkın XU ile konuşun. Asansöre binip yukarı çıkın ve Headmaster Cid ile konuşun. Asansöre binin, asansör duracak. Yerde bulunan kapağı kaldırın ve çıkın. İleride bir kapak daha var. Onu da kaldırın ve aşağı inin. Odaya gidip vanayı çevirmeye çalışın. 3 hakkınız var ve arkadaşlarınızdan yardım alarak çevirin. Ve boşluktan dışarı çıkın. Merdivenden inin, sonra meydanda bir merdiven daha var, ona tırmanın. Tırmanırken kırılacak ve camdan içeri gireceksiniz. İçeri girdiğinizde paneli çalıştırın. Camdan atlayın. Kenarda demirlerde yanıp sönen bir ışık var. Onun yanındaki kolu çekip aşağıya inin. Yola devam edin ama indiğiniz yerdeki kolu da çekin. İleride bir kapı açılacak, koşun. O da ne, 2 yaratık. Güçleri 8000. Geçtikten sonra aşağıya inin ve amkinayı çalıştırın. Bir iki denemeden sonra çalışacak. Evet okulun savunma mekanizmasını çalıştırdık. Headmaster Cid ile konuşup 2. katın balkonundan çıkın ve demoyu izleyin. Oradan çıktığınızda XU ile karşılaşacaksınız. Riona ile ana salona gidin, asansöre binin ve alt kata inin. Burada bayağı bir konuşma olacak. Tabii bir de kavga. Adamımızın ismi Norg, tahmini güç 12200. Burada birkaç kere öleceksiniz ama yılmayın, bundan sonra asıl oyun başlıyor. Öldürdüyseniz artık inanamayacağınız bir yolculuğa hazırlanın. Revire gidin, doktorun odasına, tekrar asansörün oraya gidin. XU ile konuşun. 2. katın balkonuna çıkın, daha sonra 1. kata kütüphaneye gidin ve Ellone ile konuşun. Riona geldikten sonra 2. katın balkonuna gidin. Düz gidin ve yeni bir şehirdeyiz. Asansöre binip şehire inin ve etraftakilerle konuşun. Meydanda tam önünüzde dar ve camekan bir bölüm var. Oradan aşağıya inin ve karşınızdaki eve girin. 2. kata çıkın ve oradakilerle konuşun. Evden çıkın ve bu sefer sağ tarafa dümdüz ilerleyin. Yaşlı adama yardım edin, o da ne? Tank yine geldi. Çok basit, gücü 7800 civarında üfleseniz ölür. İçinden ise bizim diğer grup çıkıyor. Kurtulmuşlar. Riona ile konuştuktan sonra gemiye geri dönün ve pembe renkli bölüme gidin (Dr. Kadowaki'nin odasının sağı). Selphi ile konuşun. Irvine ile konuşun sağ tarafa gidin, yerde bir kitap var. Onu inceleyin, daha sonra asansör ile 3. kata çıkın. Balam adasına gidiyoruz.

Yeniden Balamb

Askerle konuşun dönüp duran adamla konuşun. Askerle konuşun, tren istasyonuna gidin. Yeşilli adamla konuşun, dışarı çıkın. Otelin önüne gidin, askerlerle konuşun. Zell'in evine gidin (3 askerin olduğu yerdeki sağdan ilk kapı) çocukla konuşun. 2. kapıya girin, çocukla konuşun. Çocuk çıkınca siz de çıkın ve girişteki kapıda askeri oyalayın. Çocukla konuşun, istasyona gidin. İçeridekilerle konuşun. Sahile inin, oradakilerle konuşun ve orada bir yerde bir köpek olacak, oyun bu köpekle çözülüyor. Ona bir dokunun bin ah işitin, köpek kaçıcak, tren istasyonuna gidin. Tren içinden Rejin çıkacak, Zell'in evine gidin. Oyunu kaydedin, gücünüzü ayarlayın, otele gidin. Burada Rajin ile ufak bir kavga oluyor. Güç: 11600, Onu da hallettikten sonra otele girin. Bu arada Fujin ve Rajin birleşiyorlar.

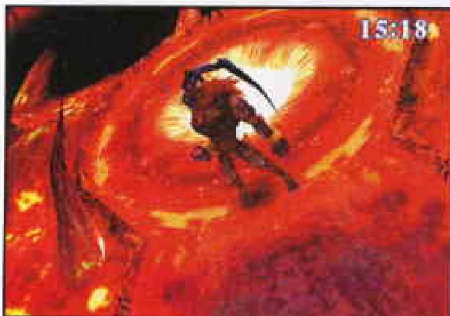
RAJIN Level 29, HP 11600
FUJIN Level 29, HP 8700

Yenildikten sonra arkalarına bakmadan kaçıyorlar. Buradan doğruca Trabie Garden'a gidiyoruz. Evet uçak ile (okul) karlı dağlara gidicez. Trabie Garden nerede diye soracaksınız. Ve okul ile giderken SELECT tuşuna basın, 3 taneharita seçeneği var. Siz en büyük ekranı kaplayan haritayı seçin ve haritanın üstünde bir el işareti var. Onu sağa sola doğru hareket ettirerek sarı noktalara doğru götürün. Mesela en köşede sarı nokta var, onun üstüne gelin. Burası Balamb adası zaten kare bir kutu içinde yazıyor. Böyle yaparak nereye gidecekseniz orayı bulabilirsiniz. Trabie Garden haritanın en üst sağ köşesinde bir yerde.

Trabie Garden

Ağa tırmanın, etraftaki herkes ile konuşun. Sol tarafa gidin (basket sahasına). Burada çocukluklarını hatırlayacaklar. Buraları es geçiyorum. Bayağı bir konuşma var. Buradan çıkın ve uçağa binin. Gidiyoruz.

Evet şimdi Eda'nın evinin orada, ormanlıkta bir savaş gemisi göreceksiniz. Yanına gidin. Şimdi karar vermemiz gerekiyor. Dr. Kadowaki'nin odasının yanındaki pembe renkli kapıdan girin. Buranın adı Ouad, içeri girin, demoyu seyredin. Ana salona gidin, takımı kurun. Görev Riona'yı kurtarmak. 2. kattaki sınıfa gidin, oradan sınıftaki çocuklar ile konuşun (ürkmüş zavallılar). 3. kata çıkın, yukarı çıkın, konuşmadan sonra 2. kata inin. Balkon kapısının orada acil çıkış kapısı var. Tam orada bir robot belirecek. Vurmaya başlayacak, çıkış kapısına dokunun. Çıkan yazıdan en altta olanını seçin. Kapı açılacak. Buraları oynarken gözünüzü dört açın, yeryüzünde bundan daha kaliteli demolar göremezsiniz. Riona'yı kurtardıktan sonra düşman okuluna giriyoruz, anlatacağım yerler oldukça karmaşık. Başka dergide bu kadar detaylı açıklamasını bulamazsınız, pür dikkat okuyup uygulamanız gerekecek.

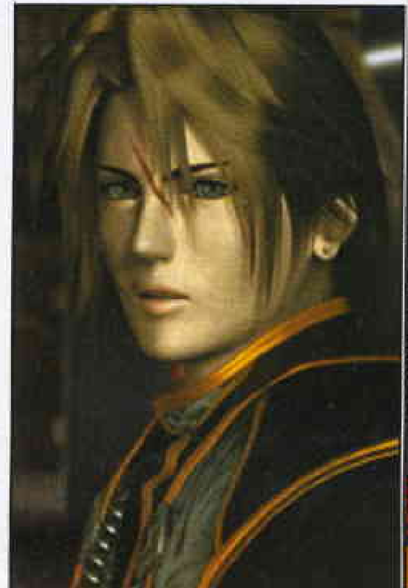


İçerdeyiz. Burası A olsun, sağa gidin. Tekrar sağ. Merdivenlerden çıkın, Rajin ve Fujin ile konuşun. Burası 2. kat, sola gidin, sağdaki kapıdan girin çocuktan CARD 1'i alın. A'ya geri dönün, sola gidin, soldaki kapıyı açın buz sahasına geçin. Sağdaki kapıdan çıkın sağ taraftaki ilk kapıdan girip CARD 2'yi alın. Şimdi Fujin ve Rajin'le konuşutuğumuz yere gelin. Yukarı çıkıp kapıyı açın. İlerleyin, basket sahasına atlayın. Sola devam edin. Ana salona gidin, sol tarafa gidin. Soldaki kapıya girin CARD 3'ü alın. Ana salona tekrar gidin, sağ tarafa gidin. Ana salondan yukarı ilerleyin, merdivenleri çıkın. Sola gidip asansöre binin. Ve büyük karşılaşma. Seifer ve Edea, gücünüzü iyi ayarlayın.

SEIFER Level 32, HP 7400
EDEA Level 32, HP 16000

Burası aynı zamanda 2. CD'nin sonu oluyor. Tam Çözümün ikinci bölümünde görüşmek üzere.

Mahir Tekdal, Caner Çelik, Serpil Ulutürk, Sinan Akkol



TOMB RAIDER 4 The Last Revelation

Son derece geniş bir oyun olen Fantasy 8'in en kapsamlı çözümü ile karşınızdayız.

Tam Çözüm İkinci Bölüm

The Great Hypostyle Hall

Buradan dışarı çıkıp kuzeye dönün. Doğru devam edin ve blokların sonundan sola dönün. Buraya gelir gelmez bir ara sahne ile karşılaşacaksınız. Bu odanın sonuna kadar gidin ve karşıya atlayın. Diğer odada, blokların arkasına kısmen gizlenmiş iki giriş göreceksiniz. Daha çekici olan kuzeydekine girin. Öteki odaya ulaştığınız zaman sağa dönüp diğer odaya doğru yürüyün. Bu bölüm şimdilik bitiyor. Hypostyle key' i aldığınızda buraya geri döneceksiniz.

Sacred Lake

Kuzey'deki duvara tırmanın ve açık alana kadar gidin. Timsah ve yarasalardan sonra doğuya dönüp gölün etrafındaki yolu takip edin. Batıya doğru bakarken suya atlayıp karşı kıyıya geçin. Burada daha fazla timsah olacak. Sonra solunuzdaki bir odaya giriş bulana kadar kuzeye doğru gidin. Bu odaya girin. Yerde üç delik göreceksiniz. En kuzeydekine atlayın. Önünüze bir sırık çıkana kadar ilerleyin ve buna tutunun. Eğer kaçırırsanız; ki bu aramızdaki en iyilere bile olabilir, suya düşeceksiniz. Eğer bu olursa güneydeki karmaşık kanallardan geçerek tekrar başa dönmeniz gerekir. Diğer sırığa ters atlayabilecek pozisyona gelene kadar tırmanın. Buraya da tırmanın ve aynı şekilde bir bloğun üzerine atlayın. Buradan batıdaki duvarda bulunan deliğe girin. Buradan geçerek diğer odaya ulaşın. Odadaki ipi çekin. Göle giden ana kapı açılacak. Sırıklı yere geri dönün ve aşağıdaki havuza inin. Güneydeki kanalı takip ederek açık alana gelin. Açık kapıyı bulup içeriye girin. Şu anda gölün merkezindesiniz. Dibe inip mavi kapıyı bulun. Doğuya doğru gidip bir bloğun altındaki kolu bulun ve çekin doğal olarak. Mavi kapak açılacak. Eğer bu esnada timsahlar sorun çıkarırsa kıyıya çıkıp onları silahla öldürün, sonra tekrar işe koyulabilirsiniz. Mavi kapaktan içeri girin ve ortasında gri kare olan kapıyı tekmeleyin. Şimdi birazcık yüzün. Ne demek su çok soğuk? Erkek adam üşümez! Dev aynayı bulun ve iyi bakın. Odanın tavanında bir delik bulacaksınız. Aynaya bakmazsanız asla bulamazsınız ona göre. Buradan çıkın. Heykelli odayı bulun. İkinci kavanoz burada. Alın ve sahnenin tadını çıkarın. Gölün merkezine geri dönün. Kuzeydeki duvarda delik bulun ve içeri girin. Yerimiz elvermediği için gizlenmiş malzemelerin yerlerini açıklamaktan vazgeçtim.

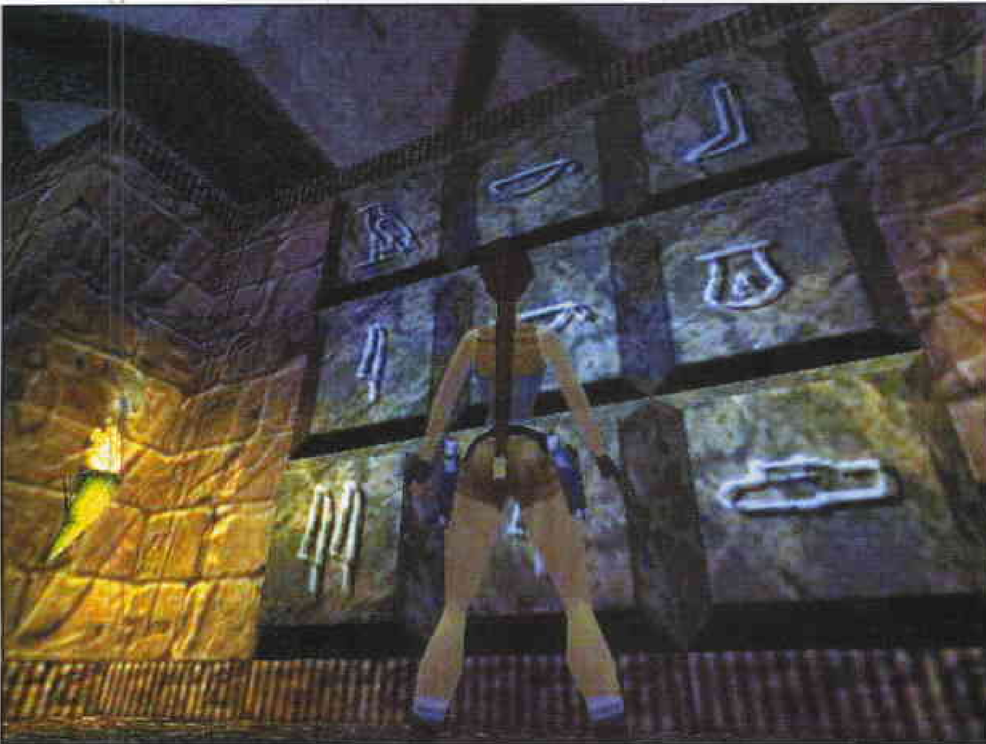


Temple Of Karnak 2. Kısım

Yüzerek tekrar bu bölüme geri döneceksiniz. Yukarıda bir boşluk olacak. Buraya çıkın. Sonra birkaç duvardan tırmanın. Holün sonuna gidin ve aşağıya düşün. Doğru gidip kuzeye dönün. Odaya girin ve sağdaki deliği bulun. İkinci kavanozu buraya yerleştirin. Sudan yürüyüp heykelin arkasındaki hole girin. Yüzünüz güneye dönük olmalı. Koridorun sonunda kendinizi yukarı çekin. Timsahların olduğu odaya girin ve girmişken öldürün onları. Sudaki deliğe girin. Düğmeyi bulun ve basın. Bu iş bittikten sonra odadan dışarıya yüzün. Minbere gidin ve "Sun Goddess" ve "Hypostyle key" i toplayın. Şimdi Hyspostyle hall' a geri dönmelisiniz. Kavanozu bıraktığınız yere dönün. Doğuda bir delik göreceksiniz. Devam ederek Hypostyle hall' e giden geçitten geçin.

The Great Hypostyle Hall 2. Kısım

Bu işleri yaptıktan sonra Hypostyle hall' daki kuzeyinde ve batısında delikler olan odaya gidin. Bu kez batıdaki delikten içeriye girin. Karşınıza birkaç adet zibidi çıkacak; hazırlıklı olun. Onları çizdikten sonra bir kapı bulana kadar zıplayın, hoplayın, tırmanın falan. Hypostyle key' i bu kapının sağ tarafına kullanın. Şimdi diğer odaya geçebilirsiniz. Bu odada batıya dönün ve alana doğru yürüyün. İki zibidi daha olcek burada. Bunları uzi ile öldürmenizi tavsiye ederim. Sonra tepeye varana dek bloklara tırmanın. İki sütunun ortasındaki yola zıplayın. Zıplayın ve tavanın kenarına tutunun. Yarısına kadar tavandan gidin. Sağa dönün ve aynı şekilde diğer odaya girin. İçeride aşağıya inip yürüyün ve dışarı çıkın. Sola doğru zıplayın. Yüzünüzü güneye dönün. Buralarda kesinti yapıyorum yerimiz dar, sütunun üzerindeki heykeli bulun ve ona ateş ederek yerinde bir delik açılmasını sağlayın. Aşağıya inin ve





küçük delikten içeriye girin. Kuzey tarafında bazı bloklar göreceksiniz. Bunlara tırmanın ve kuzeye yürümeye devam edin. Sol tarafta bir geçit göreceksiniz. Holün sonuna doğru gördüğünüz deliğe tırmanın. Bu kez başka bir hole geleceksiniz. Bu hol üç odaya açılır. Her odanın ortasında bir taraflarında tahta kolları olan yuvarlak objeler olacak. Her üçü de iç duvara doğru olacak şekilde kolları çekin(birincisi güneye, ikincisi batıya, üçüncüsü de kuzeye dönük olmalı). Sonra daha önce gördüğünüz geçide gidin. Buraya girer girmez yanınızda bir sırık ve üzerinde mavi piramit bulunan sütunları göreceksiniz. Daha önce oynattığınız kollar bu sütunları çeviriyordu. Hepsi odanın ortasındaki piramide dönük olmalı. Hepsi doğru ise sırığı çekin. Bir ara sahne girecek. Sonra tırmanıp Sun Disk i alın. Sun Goddess ile Sun Disk i birleştirip, Sun Talisman' ı elde edin. Odanın batı duvarına gidin. Bir kiremitin düşmüş olduğunu fark edeceksiniz. Aşağı düşün ve hol boyunca yürüyün. Bir kez daha Sacred Lake bölümüne gideceksiniz.

Sacred Lake - 2. Kısım

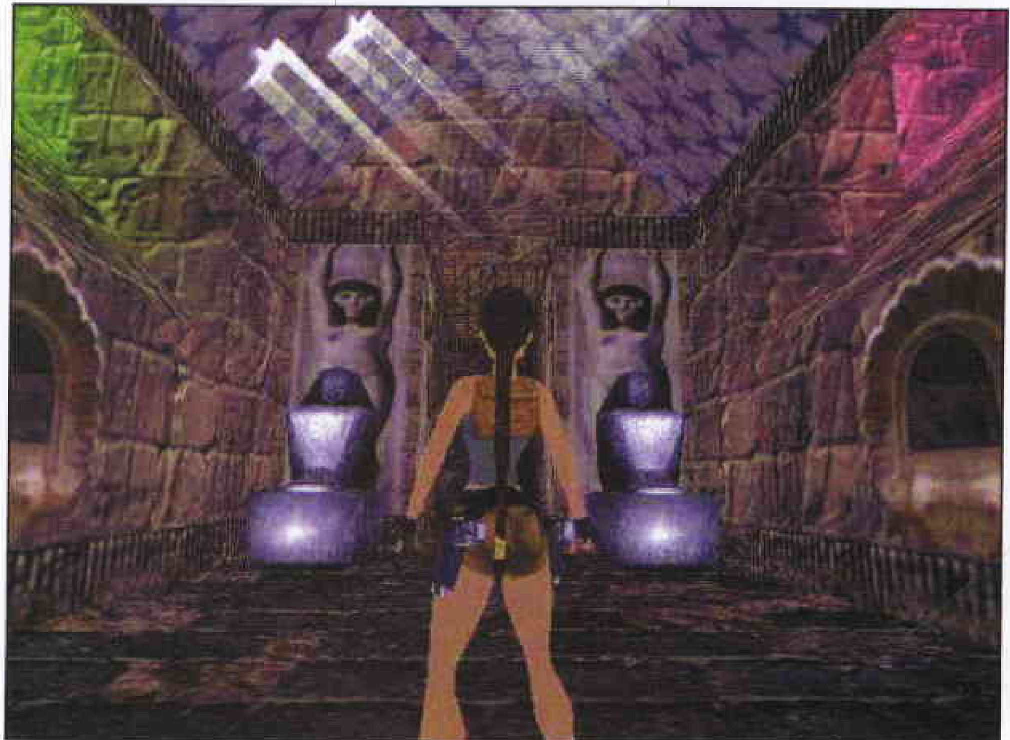
Hol boyunca ilerleyin ve sütunları çevreleyen havuzun olduğu alana gelin. Akreplere dikkat! Sudan zıplayıp odanın ortasına gelin. Burada Sun Talisman' ı kullanın. Kalite bir ara ekrandan sonra batıdaki koridora gidin. Diğer alana gittiğiniz zaman, yukarı tutunup gidebileceğiniz yeri bulun. Önünüzde, biraz sağa doğru olması lazım. Odaya girdiğinizde sağa dönün. Uzun bir zıplamadan sonra sola dönün. Artık bloğu rahatlıkla görebilirsiniz. Zıplayıp tutunun. Tutunarak kuzeye, odanın sonuna doğru gidin. Önünüzde bir delik göreceksiniz. Girin ve bu alanın sonuna gidin. Batıdaki deliğe girin ve sonuna kadar gidin. Sonunda ayağa kalkın. Doğuya dönün ve bir daha eğilin. Solunuzda açıklık görene kadar devam edin. Arkanızdaki duvara bastırın. Şimdi koşun, zıplayın ve öteki taraftaki uca tutunun. Kuzeybatı istikametinde bir delik bulacaksınız. Buradaki yarasaları öldürün, güneyine, en sonuna kadar yürüyün ve aşağıya inin. Güneydeki odaya gidip uzileri alın, sonra daha önceki odaya dönün. Kumlu batı çıkışına gidin. Aksi yönde yürüyün. İki tarafta da heykeller olacak. Von Croy' dan sonra diğer bölüme geçmiş olacaksınız.

Mezardan Kaçış

Kahramanımızı en son bıraktığımızda Tomb Of Semerkhet' e hapsolmuştu. Yani Lara için işlerin hiç de iyi gitmediği zamanlardı. Maceranın bu bölümünde, Lara buradan kurtulmalı ve Amulet' i ele geçirmelidir. Ayrıca burada, Horus' un kalkanını ve büyük tanrı Set' in şeytanı güçlerini hapsedebilme kabiliyetini öğrenecektir.

Tomb Of Semerkhet

Bu bölümün başında, yanınızda iki büyük vazo fark edeceksiniz. İkisini de vurun ve içinden çıkanları alın. En alttaki odaya ulaşmak için bayır aşağı bir süre kayın. Bazı kanatlı böcekler ile karşılaşacaksınız. Bunlar kötü haber demek oluyor. Odanın ortasına gidin, zıplayıp tutunun ve bu et yiyen böcüklerden kurtulun. Odanın karşısına kadar tutunarak gidin ve platforma inin. Diğer odaya kayın. Burada bulduğunuz kazığa tutunun. Aşağıya kayıp geriye atlayın. Yanan meşalenin önündeki yarığa doğru ilerleyin. Yarığın diğer ucundaki yanmayan meşaleyi alıp di-



ğerini kullanarak yakın. Elinizdeki meşale ile beraber yarıktan içeriye atlayın. Meşaleniz sizi böcüklerden kısmen koruyacak ama ona fazla güvenmeyin. Bu bölümde bayağı bir medipack harcayacaksınız. Üç anahtarı da açın. Açabilmek için meşalenizi bırakmak zorunda olduğunuzu unutmayın. Hepsini hallettikten sonra meşalenizi elinize alın ve yukarıdaki odada açılan kapıya gidin. Güneydeki kırmızı kapıları iterek açın ve ilerleyerek üç ateş tuzağının bulunduğu yere gelin. Oyununuzu save ettikten sonra panellerden birini açın ve deliğe girin. Doğuda açılan taştan kapıya girin.

NOT: Burası oyununuzu save etmek için iyi bir nokta!

Şimdi hızlıca havuzdan atlayın, aşağıya kayın ve Lara' yı altı ateş tuzağının ortasına indirin. Tüm tuzakları aktif hale getirin. Kuzeybatıdaki tuzak için çok dikkatli olmanız gerekli. Çünkü zamanlama burada çok önemli. Hepsini açtıktan sonra, odanın uzaktaki güneybatı köşesinde açılacak olan daştan pasaja girin. Bir başka odada da ahşaptan bir sütun oluşacak. Pasajdan aşağıya inin. Geniş köprünün batı kenarına ulaştığınızda, Lara' yı karşıya geçirin ve sola gidin. Böylelikle ana odaya ulaşacaksınız. Sütunu burada göreceksiniz. Sütuna tırmanın ve odanın ortasındaki yüksek platforma zıplayın. Diğer ateş tuzağını harekete geçirin. Böylece yanınızdaki ve aşağıdaki tuzakları kapatmış olacaksınız. Doğudaki kenardan tutunup sağa doğru gidin ve küçük odaya girin. Burada ıvır zıvır var. Alın işte canım eğer isterseniz. Burada elleri bırakın. Odanın ortasına düşeceksiniz. Odanın diğer ucunda bişiler bulacaksınız. Araya bir ekran girecek.



Burayı terk edin ve bişiler bulduğunuz yere geri dönün. Batıya doğru ilerleyerek tırmanın ve yolun karşısındaki odaya girin. Buradan kontrol odası, yani oyun alanına giden merdivene tırmanın. Save edin. Inventory' ye girip Rules Of Senet' i okuyun. Bunu okuduktan sonra, siyah ve beyaz çubukları oynatarak onları döndürün. Eğer bu oyunu becerebilirseniz, Lara' nın tırmanması için sütunlar ortaya çıkacak. Eğer kaybederseniz Lara' nın hayatını çok zorlaştırmış olursunuz. Beceremediğiniz taktirde tekrar load yapıp deneyin zira sadece bu oyunun kazanılmış hali ile çözüme devam edilecektir.



Senet Oyununu Kazanmak

Böcekli yere kadar gelin ve burayı hızlıca geçin. Yokuşa zıplayın ve batıdaki diğer odaya giden deliğe tırmanın. Obir odadaki üç aynayı geçin ve soldaki antreye ve en sondaki kazığa doğru ilerleyin. Kazığa tırmanın ve yukarıdaki odanın içine geriye doğru zıplayın. Koridor boyunca ilerleyip diğer odaya girin. Senet parçalarını hemen düzenleyin. Mezar hareket edecek, buööööööööl!!! Geri dönün. Açılan sürüngen deliğinden içeriye girin. Bölüm bitecek ve bir ekran girecek.

Guardian Of Semerkhet

İlk odanın kuzeyine doğru, mezarın sağında bir delik bulacaksınız. İçine düşün. İki dönen bıçaklı tuzağı atlatmalısınız. Bunları geçtikten sonra, aşağıdaki miniature Egyptian map odasına inin. Batısında bir delik var, buraya tırmanın ve sağdaki dar geçide girin. Yuvarlak anahtarları yaklaşık beş kez çekin. Böylece odanın diğer tarafında bir kapı açılacak. Sonra bu kapı tekrar kapanacak. Koşup zıplayarak falan girmeniz gerekli buradan. Tuzakların katkılarını da unutmamak gerek. Harita odasını bulup, oradaki tutacağına golden ureus' u yerleştirin. Burada bir ara ekran girecek. Anahtarı alın. Doğudaki duvara doğru gidip anahtarı yerleştirin. Yerde açılan deliğe girin ve aşağı kayın. Doğuya doğru sonuna kadar koşun ve burada oyununuzu save edin. Sonra oradaki kolu çekin ve yeni arkadaşınızla tanışın. Ona ateş etmeyin, bu sadece onu rahatsız edecektir. Holün sonundaki kapıya doğru gidin. Size saldırdığında yoldan çekilin(zıplayın) ki kapıya çarpsın. Böylelikle bu kapı açılacak. Buradan devam edin ve üç düğmeli odayı bulun. Şimdi ise Lara' yı yem olarak kullanın ve bu üç düğmeye çarpmasını sağlayın. Üçünü de halledince iki kapı açılacak. Sol kapıdan devam edin ve duvardan tırmanın. Hadi şimdi oturup ara ekranı seyredin.

Desert Railroad

Oh be, sonunda Mısır mezarlarından başka konulara eğiliyoruz. Neydi o öyle onun kanı bunun mumyası falan. İlk vagonda iki kol bulacaksınız. Bunlardan bir tanesi sakat. Bunu açmak için bir çubuk bulmanız gerekli. Siz yine de sağlam olanını çekin. Size bakan bir kapı açılacak. Diğer vagona geçip kapısından içeriye girin. İçeriye girdiğinizde vagonun öbür ucuna geçin. Yolunuza bir zibidi çıkacak ve siz onu ve gördüğünüz diğerlerini öldüreceksiniz. Yoksa başınıza çok iş açıyorlar. Diğer vagona geçtiğinizde trene harici giriş yapanlar olacak. Bunları da zıbartın, acımayın. Diğer vagondaki merdivenden yukarıya çıkın. İlk deliği siz yürüdükçe açılacak. İki zibidi çıkacak. Onları çıktıkları yere geri

sokun ve diğer vagona devam edin. Şimdi önünüzde acayip bir yük vagonu var. Kenarlarından tutunmak suretiyle bu vagonun diğer tarafına geçiniz. Diğer vagonun solundaki merdivenden tırmanın. Buradan sola sarkın ve oradaki delikten içeri düşün. İçeride bir çubuk bulacak ve oradaki anahtarı bu çubukla açacaksınız. Çıkan herifi yere indirip geldiğiniz ilk vagona dönün. Buradaki açamadığınız anahtarı da açıp vagonları ayırın ve bölümü bitirin.

Getting The Armor

Hayat hiç bundan daha güzel olmamıştı. Maceracı arkadaşımız Lara' yı, yıkıntı içinde olan Alexandra ve onun meşhur kayıp kütüphanesine doğru götürmeniz gerekiyor. Cleopatra' nın sarayında bulunan Armor Of Horus' u ele geçirmelisiniz. Ama majestelerinin yerine girebilmek için Lost Library' deki anahtarları bulmanız gerekli. Buraya da gidebilmek için de biraz uğraşmanız gerekli. Hey macera isteyen sizdiniz, biraz katlanacaksınız artık zorluklarına.

Alexandria 1

İlk karanlık duvarın yanında akrepler olacak. Böyle devam ederek bir bahçeye ulaşacaksınız. Doğu' ya koşun. Bir suikastçı fırlayacak ama tabi ki sizin için böyle şeyler ufak meseleler. Öldürün adamcağızı. Adamcağız diyorum çünkü Lara' nın karşısındayken şeytan bile acınacak halde oluyor. Üzerinde iki elmas olan doğudaki kapıdan girin. Merdivenleri çıkıp arkadaşınız Jean-Yves' i bulun. Buradaki vaziyetleri gördükten sonra lazer görüşünü alın ve binayı terk edin. Güneye gidin ve sola dönün. Koridorlarda bir iki tavuk daha olabilir. Bu koridorun sonunda bölüm bitecektir saten.

Coastal Ruins

Palmiye ağaçlı yere gelin. Güneydeki kapıdan gidin. Burada "the Egyptian Adventure Show" yazısını göreceksiniz. Silahınızla bunları vurun. Devam edin ve piramit modeline ulaşın. Doğuya dönün ve kapalı odaya silahınızı kullanarak girin. Merdivenlerden çıkıp sonuna kadar gidin. Uzakta bir ayna göreceksiniz. Bu ayna çok önemli şeyler anlatıyor aslında, boru diyil. Aşağısı kazıklarla kaplı! Odanın diğer ucuna giderek yolunuzu bulun. Crossbow u alın ve piramit odasına dönün. Oyunu burada save edin. Batıya dönün ve aşağıya kayın. Şimdi önünüzde bir atış poligonu açılacak. Çok kısıtlı zamanda tüm hedefleri vurmalısınız. Eğer beceremezseniz kazıklara yan basarsınız ona göre. Lazer scope ile crossbow u kullanmanızı tavsiye ederim. Güneydeki duvara tırmanın ve açıklığa eğilerek girin. Buradan devam edin ve batıya gidin. Piramidi geçip kuzeye dönün. Odanın doğusunda iki kapı bulacaksınız. İkincisine girin. Jeton atın. İpe tırmanın. Bu yeni odada yine kırık birtakım eşyalarla uğraşmanız gerekiyor. Yanınıza alın. Ayrıca uç de kanca göreceksiniz. En soldakinde crossbarınızı kullanın. Aşağıdaki odaya düşün. Sağa dönüp merdivenleri çıkın. Mavi kilitli yere gidin ve kancayla çubuğu kullanın. Sahne girecek. Dönün ve anahtarları tekrar alın. Gelmemiş olduğunuz yoldan gidin. Kesişime geldiğinizde sağa dönün. Böylece alanın başına dönmüş olacaksınız. Palmiye ağaçlı yere geri gidin ve sağa dönün. Uzakta iki açıklık göreceksiniz. Sağdakine girin. Bol sulu bir oda bulana kadar bu koridorlarda ilerleyin. Diğer tarafa zıplayın. Dar geçide girin. Yere indikten sonra sağınızdaki merdivenden tırmanın. İşler iyice ilginçleşmeye başlayacak şimdi...



Catacombs'a Gidiş

Açıklığa geldiğiniz zaman suya doğru ilerleyin. Suya düşmeyin ama. Hiç iyi olmaz. Güneye dönün ve harabelere doğru ilerleyin. İskeletleri bulana kadar ilerleyin ve kafalarına kafalarına ateş edin. Diğer tarafa geçip kapıyı bulun. "gate key" i kullanıp bu kapıyı açın. Bitti.

Üst Catacombs Bölümünden Dönüş

Aşağıdan meşaleyi alın ve yakın. İpi yakın ve çekilin. Duvardaki yola girin. Güneydeki kapıda crowbarı kullanın ve açın.

Catacombs'dan Dönüş

Açıklığa ulaşabilmek için iki kapıdan geçmeniz gerekli. Sonra güneydeki kumsala gidin. Yolunuz yine Catacombs bölümüne düştü...

Demek Gelebildiniz

Şimdi bir havuza düşeceksiniz. Tırmanın ve iki iskelete dikkat edin. Kırık cam parçalarını bulun. Dört sütunun ortasında ayakta dururken batıya ve yukarıya doğru bakın. Buradan çıkabileceğiniz merdiveni göreceksiniz. Buna tırmanacaksınız tabi haliyle. Plaja düşün. Doğuya doğru yüzün. Güney tarafınızda, suyun altında bir geçit göreceksiniz. Bu sizi ana odaya götürecek. Çıkan zerzevat size yol gösterecek.

Catacombs

Ay ben çok yoruldum kıymetli okurlar. Bir yarım saat kestirmeye gideceğim. Yerime Sedoş' um karalayacak bişiler. Muhtemelen "senden daha iyi yazıyor" diyeceksiniz ama benim şu anda ilgimi çeken tek konu uyku olduğundan, sözü Sedoş' a bırakıyoruuuuaaaahh, Zzzzzzz....

Geri dönmelerin dünyasına hoş geldiniz. Belki dünyada en eğlenceli şey, bu koskoca oyunda habıre dolanmak olmayabilir. Ama düşünün bi kere: Lara sizin emrinizde, güzel bi ünü var ve size bu macerada yardım edecek olan güzel bir rehberiniz var. Anlıyorsunuz değil mi? E bunca şeyi düşündükten sonra, hayat o kadar da çekilmez olmasa gerek...Sızce? Şiimmdiii; buralara kadar gelebildiğinize göre; amacınızı da iyice kavramış olmalısınız. Neydi? Evet, Poseidon' un tabiri caizse üç dişli çatalını ele geçirmek. Bu amaç dışında harcadığınız her saniye, amacınıza yaklaşmaktan çok gezmek olur. Ama biraz da o hoş sanal ortamın tadını çıkarmanızın bir mahsuru yok tabı. Bunu bir tatil olarak kabul ederseniz, düşünsenize; hayatınızın en ucuza gelmiş tatili olurdu herhalde.

Entering Top Level

Bu alana ulaştıktan sonra, kuzeydeki pasaja girin ve yüzünüz duvar hizasında olacak şekilde yürüyün. Bu arada bir ekran gelecek. (Şu anda izlediğiniz görüntüleri takmamazlıktan gelip, evi falan turlamaya kalkmayın sakın. Bunlar önemli şeyler, lazım olabilir.) Burayı da atlattıktan sonra, Coastal Ruins Level' a geri dönün.

Entering Second Level

Holü geçin ve kuzey tarafına yönelin. Bundan önceki ekranda gördüğünüz katla karşılaşacaksınız yeniden. Diğer tarafta bulunan sütuna çıkın ve onu kiremidin üzerine itin. Bilmem anlatabildim mi? Bunu yaptıktan sonra, en yüksek seviyeye geri dönün. Bu işi hallettiğinizi düşünerek devam ediyoruz. Şimdi geldiğiniz odaya geri dönün. Lara' yı doğudaki duvara bakacak şekilde yönlendirin. Oradaki sütunu yakalayın,tutunun falan. Yani bir şeyler yapın işte. Tuttuğunuz bu sütunu bir kare batıya itin. Sonra da, diğer odaya kadar, yani güneye doğru hareket ettirin. Bunu yapınca, sütundan bir ruh süzülecek ve batıya açılan bir kapı bulacaksınız karşınızda. Bu kapıdan girin, hole inin, zıplayın yolun sizi götürdüğü yere. Batıya doğru devam edin merdivenleri inerek ve odaya girin. Bu odada namussuz ruh kendini yok edecek. İçinde dar ve derin oyuklar bulunan bölüme, diğer kapıyı kullanarak ulaşın. Orada göreceğiniz deliğin içine zıplayın ve aşağıya doğru kayarak inin. Karşınızda bir kaldıraç görünceye kadar yola devam edin. Kaldıracı kaldırınca bütün duvarların artık bir engel olmaktan çıktığını göreceksiniz. Artı; bunu görmekle kalmayacak, Lara' nın kendisi kocaman bir odada bulduğuna da şahit olacaksınız. Şimdiii; yüzünüzü batıya dönün ve tam önünüzdeki ipe tutunun. Bunu başardıktan sonra, sallanarak, zıplayarak ve tutunarak diğer ipe geçin. Yani, ayaklarınızın yere sağlam basması için bütün bu çabalar. Buradan da, odanın batıya bakan tarafına ulaştınız değil mi? İyi o zaman. Bu odanın en sonundaki duvara zıplayın ve kendinizi bir aşağıdaki seviyeye bırakın. Artık bu odadan kurtulup diğer seviyeye geçme engelini de aşmış oluyorsunuz. Amacımıza bir adım daha yaklaşmış olduk yani...

Birinci ve İkinci Tırpanı Almak

Güneydeki duvarda bulunan deliğe tırmanın. Buradan aşağıya doğru kayarak havuzun içine girin. Yüzün ve ilk merdivenlerden çıkın. Bu merdivenlerin en üstüne vardığınızda, yüzünüzü güneye çevirin ve duvardan sarkan tek kiremide mi desem artık bilmiyorum, beni anlamışsınızdır mutlaka, tutunacak şekilde zıplayın. Şimdi de bir sonrakine. Kaldıraca yanaşın ve onu çekin. Bu sayede Lara'nın, üzerine atlayabileceği iki blok oluşturmuş olacaksınız. Şimdi Lara' ya söyleyin, doğuya dönsün. Söylediniz mi? Ok. Buradan diğer kiremide geçin. Lara, en yukarıdaki kiremitte iken, zıplayın, tavana tutunun ve odanın diğer tarafına geçmek için ilerleyin. Bu tarafa ulaşınca, göreceğiniz kaldıracın yanına gidin. Ona ulaştığınızda, bir ruh daha açığa çıkacak. Bu ruhla daha sonra ilgilenirsiniz. Ondan önce kaldıracı harekete geçirin ki karşınıza yükselen iki kiremit çıksın.

Uwaaahhh, herkeslere günaydın. Mega' nız geri döndü. Yarım saat uyku nasıl on numara geldi beah. Yine bana katlanmak zorundasınız ehi ehi ehi ehi. Suya atlayıp güneybatı istikametinde yüzünüz. Suyun altında açılan yerden girin ve olaylara el atın. Sonra bu odaya girdiğiniz merdivenlere gidin. Önce merkezdeki sonra da doğudaki platforma zıplayın. Bir iskeleti öldürmeniz gerekiyor. Zaten ölü olduğunu ben de biliyorum, siz yine de öldürün, daha iyi ölür. Buradan, önceki bloklara zıplayın. Koşarak ruhu dağıttığınız bloğa tekrar zıplayın. Soldaki küçük deliğe girin, düşün ve tutunun. Sağa doğru koşmaya başlayın. Diğer odaya girin. İpe zıplayın ve diğer tarafa geçin. Şimdi de ortadaki platforma zıplayın ve çatalı tutun(hadi hadi, sadece üç tane kaldı). Şimdi buradan, kuzeydekine, oradan batıdakine, oradan da kuzeydekine zıplayın. Merdiveni bulmuş olmanız gerekli. Merdivene tırmanıp odaya girin. Buradaki çatalı tutmak için bir iskeleti daha öldürmeniz lazım nasıl oluyosa. Diğer platforma zıplayın. Buradan aşağıya doğru yürüyün. Sizi bu bölümde karşılaştığınız ilk yere götürecek olan bir kapı açılacak. Hayır efendim, kapı götürmeyecek, siz yürüyeceksiniz. Kazıktan aşağıya inin. İkinci uçurumun ucuna geldiğiniz zaman kuzeye dönün ve koşarak zıplayın. Merdivene tutunun ve tırmanın.



Üçüncü ve Dördüncü Tırpanları Almak

Holün batıdaki sonuna kadar yürüyün. Kuzeydeki duvarda bir merdiven bulacaksınız. Alın ve cebinize koyun fakat dikkat edin kimse çakmasın. Bir gören mören olur maazallah, bir merdiven için karakolluk olmayın. Bu merdivenden tırmanın ve kuzeye giden bir yol bulana kadar koridordan aşağıya inin. Buradan, yapabileceğiniz ilk sola dönüşü yapacaksınız. Kuzeye yürüyün ve yol sağa döndüğünde siz de Lara' yı döndürün. En sonunda merdiven bulana kadar yürüyün. Merdivenden tırmanın. En doğudaki duvara ulaşana kadar hoplayıp zıplayın. Kuzeyde bir merdiven daha bulacaksınız. Tırmanın. Bir sütun ve çıkmaza gelene kadar güneye yürüyün. Bu sütunda bir çatal daha olacak. Alın ve bu kez de batıya doğru hoplayıp zıplayın. Bir ip bulacak ve bu ipe tutunup diğer tarafa geçeceksiniz. Buraya tek parça iner inmez duvardaki bir açıklığı fark edeceksiniz. Buraya zıplayın. Burada da bir kazık göreceksiniz. Tırmanın. Çıkar çıkmaz en yakındaki merdiveni kullanın. Doğu koridorundan yürüyerek dördüncü ve son çatalı da bulun. Tutun, merdivenden çıkın ve Coastal Ruins' e dönüşe gidin.

Coastal Ruins'den Dönüş

Batıdaki ilk odadan geri dönün ve kazıktan aşağıya kayın. Uca kadar yürüyüp kuzeye dönün. Yolun üzerindeki merdivene zıplayın ve mümkün olduğu kadar kibar şekilde en aşağıya düşün. Ana koridorun batı sonuna kadar gidin. Buralardaki basamakları çıkın. Böylelikle bu bölümü başarıyla bitirmiş ve Temple Of Poseidon bölümüne geçmeye hak kazanmış bulunuyorsunuz(buraya dramatik bir müzik koyun).

Temple Of Poseidon

Yerdeki deliği bulup merdiven yardımıyla içine girin. Doğudaki ana odaya gidin ve dil çıkaran heykeli bulun. Buldunuz mu? Şimdi onu tekrar kaybedin. Kuzeye dönün ve Gördüğünüz deliğe girin. İçeriye girdikten sonra Poseidon heykeline doğru doğuya ilerleyin. Çatallardan birisini ona yerleştirin. Aşağıdaki ana odaya dönün. Suyu merkez odaya kadar izleyin. Buradan kuzeydeki yola girin. Bir kazık bulana kadar tüm yolu tepin. Kazığa tırmanın. Buradan diğer heykeli bulup bir çatal da ona sokun. Şimdi merkez odaya geri dönün. Başka bir sola dönüş yapın ve batıya ilerleyin, kapı önlerinde durmayın. Ayrıca basamakta da durmayın, otomatik kapı çarpar(bu çok möhim bilgileri bize aktardığı için şehir içi otobüs hatlarına da teşekkür ederiz). Burada da bir kurban heykel var. Güneye dönün ve duvardaki deliği görün. Buraya girmeyin. Durun sakın girmeyin!!!! Eğer bunu yaparsanız(ki eminim birkaçınız bunu yaptı), Lara alev alacak. Yerdeki siyah yuvarlak bir tuzak haberiniz olsun. Koşup zıplayıp deliğe girmeli fakat asla bu siyah noktaya değmemelisiniz. Diğer heykeli de bulup gacırt şeklinde çatalı yerleştirin. Geriye dönün. Az önceki tuzağın yok olduğunu göreceksiniz. Son heykeli de biraz çabalayarak bulun ve yerleştirdikten sonra merkez odaya dönün. İyi iş becerdiniz.

Şimdi dört akıntı da harekete geçip merkez çukuru dolduracak. Suya atlayın ve dibine kadar yüzün. Dibinde batıya doğru bir pasaj göreceksiniz. Burası doğal olarak Lara' nın her tarafına tırmanacağı bir alana çıkıyor. Dört havuzu bulun. İki testi iki de işaret olacak. Siz iki testiye ateş edin. Duvardaki düğmeyi harekete geçirip batıya doğru ilerleyin. Lara' nın yüzü kutuya dönükken X' e basın. Alın bu zerzevatı. Kapılar da açılacak. İlerleyip deliği bulun. Delikten çıkıp biraz daha ilerlediğinizde bölümün sona ermiş olduğunu göreceksiniz.

Lost Library

Tam önünüzdeki deliğe girin. Büyük mavi kapıların olduğu yeri bulun. Kuzeye dönün ve ortadaki kapıyı açın. Kazığı kullanarak aşağıya inin. Dönen yuvarlak zımbırtılardan mümkün olduğunca uzak durun. Burada kazığa tırmanın ve yol boyunca ilerleyin. Burada bir sürü adam öldürüp elinizi kana bulayacaksınız ama her işin bir pis tarafı var tabi. Daha sonra odadaki altın yıldızı sütundan crowbar ile söküp alın. Sola dönüp güneya doğru duvara kadar yürüyün. Buradan sağa dönün ve önünüzdeki merdivenden tırmanın. Kazıktan bir itfaiyeci edasıyla aşağıya kayın. İki zibidiyi daha eşşek cennetine gönderdikten sonra güneydeki pasaja girin ve merdiveni kullanarak deliğe girin. Büyük odaya gidin. Ara ekrandan sonra, bu herifi öldürmeli, kolundaki roleksi, cebindeki paraları ve özellikle de Gem' i almalısınız. İki zibidi ile karşılaştığınız yere geri dönün. Anahtar deliği olan bir kapıyı bulacaksınız ve heriften aldığınız Gem' i burada kullanacaksınız. Pasaja girin ve ipi çekin. Böylece bir aşağıdaki kapı da açılacak. Zaten bu kapıları kapatanları ben bir yakalarsam var ya, yapacaklarımı çok iyi biliyorum. Biraz agresif olduğum belli oluyor mu? Saat şu anda sabahın 4' ü ve ben bu yazıyı derginin baskısına yetiştirmeye çalışıyorum. Kafayı çizmek üzereyim. Zaten Kekilli de çalıyo, kendimi intihar edicem valla. Neyse, back to the point. Bu yeni açılan kapı suyun altında. Şimdi ilk altın anahtarı bulduğunuz yere geri dönün. Diğer gitmediğiniz yerlere de gidin ki hatırları kalmasın. Sonunda X tuşu ile açacağınız ve ikisi de aynı yere çıkan iki kapı bulacaksınız. Birisine girin. Suya kadar ilerleyin ve dalın. Ohhh, mis be mis. Bir tatile ihtiyacım var sanırım. Ayrıca bu oyunu bitirdiğinizde, sizin de iyi bir tatile ihtiyacınız olacak. İki altın anahtarı bulun. İkisini de alır almaz ana hole dönün. Şimdi ters tarafa gidin ve soldaki kapıyı açın. Planetarium' a kadar devam edin ve elinizdeki altın anahtarları buraya yerleştirin. Böylece tüm gezegenlere ulaşan kapılar açılmış olacak. Dünyayı merkez yapacak şekilde gezegenleri daire şeklinde dizin. Doğru yerleştirdiğiniz her gezegenin üzerinde bir hologram oluşacak. Her gezegenin etrafında renkli bir çember olacak. Merkezinden dışarıya doğru şöyle yerleştirirseniz belki bişiler olur: Mavi, Gri, Yeşil, Turuncu ve Sarı.

Eğer başardıysanız kırmızılı bir kapı açılacak. Bu yoldan devam edin. Bu yolun hemen hemen yarısına geldiğinizde bir kapı daha göreceksiniz. Bu sizi başa götürüyor. Eğer girerseniz düz gidin, sağa dönün ve aşağıya doğru ilerleyin. Buradaki kapıya da girin. İki cinayet daha işleyin. Falan filan. Biz asıl kaldığımız yere dönelim. Eğer bu kapıdan girmeyip dosdoğru aşağı inerseniz Yılan odasına gidersiniz. Burada yedi tane meşale olacak. Her biri, diğer iki meşaleye bağlı. Birisini çektiğinizde diğer ikisini yakıyor. Ama eğer bir meşale iki ayrı noktadan yakılırsa ateş sönüyor. Yapmanız gereken iş ise yedisinin birden aynı anda yanmasını sağlamak. Eğer saat şeklinde sürekli sırayla yaparsanız dokuzuncu denemenizde başarıya ulaşırsınız. Eğer bunu başarabilirseniz, merkez odada yerden iki yükselti oluşacak. Böylelikle Lara, daha üst katlara çıkabilecek. Aslında kendisi de çıkmak isteyecek çünkü aynı zamanda bir yangın da çıkacak. Yukarıya çıkın ve havuza atlayın. Böylece üzerinizdeki yanıklardan ve bu ateşten kurtulacaksınız. Şimdi üç kapılı koridoru bulun. Bundan sonraki iki yangını daha havuza atlayarak atlatın. Bu bölümün gerisini size bırakıyorum. Eğer bu bölümde çok takılan olmazsa gelecek sayıda diğer bölümden devam edeceğiz. Nisan' da bomba gibi görüşene değin Lara' ya iyi bakın; size emanet. Bye&Smile...

Emin Barış



BYZANTINE: SIRLAR LABİRENTİ 2. Bölüm

İstanbul'daki sırrı çözmeye hep birlikte devam ediyoruz...



Geçen ay en son Topkapı Sarayı'nın KLIO'daki simulasyonuna girmiş, ama simulasyon verilerinde ekiklik olduğu için tıkanıp kalmıştık. Şimdi kaldığımız yerden devam ediyoruz. Şerife ile olan konuşmanız bittikten sonra Süleymaniye Camii'ne gidin. Sağdaki ayakkabılığa ayakkabılarınızı koyduktan sonra içeri girip imamın oğluyla konuşun. Şimdi simulasyondaki eksikleri tamamlayacak dokuları camiden tarayacağız. Önce mihrabın önüne gidin ve sağ tarafındaki tahta kaplamaları HOMER'ı üzerinde kullanarak tarayın. Pencerenin sağındaki kaplamaları da tarayın. Son olarak da üzerinde Arapça yazıların bulunduğu mermer taşı (vaizin çıktığı yerin üstünde) da tarayıp camiden çıkın (bu son tarama işlemini yapmanız gerekmez, eğer bu Arapça yazıları bulamazsanız, biraz ilerde başka bir yerden tarayabileceğiz). Mehmet'in dükkanına gidin. Gördüğünüz gibi kapı kapalı, ama Emre'nin evindeki Halıcılık Sanatı'yla ilgili kitabın arkasından aldığınız anahtar ile kapıyı açıp içeriye giriyorsunuz. Hemen solunuzdaki halıyı kenara çekip, altından çıkan çantayı alın. Sağdaki masanın üzerinden ise kalemi ve makası alın. İlerideki odaya geçin, hemen sağınızda, yerdeki halının sağ alt köşesini inceleyin. Açılan köşenin üzerinde ki markayı gördünüz mü? Onun üzerinde de makası kullanın ve içinden çıkan güneş madalyonunu alın. Az önce aldığınız çantayı sağdaki büyüteçin üzerine sürükleyip inceleyin. İçinden çıkan iki kağıdı ve kırmızı defteri inceleyin. Pek gereksiz olacak ama, üzerinde yazı izleri bulunan kağıdı kalemle karalayıp haritada Nargile Kahvesinin açılmasını sağlayın. Emre'nin Mehmet'e yazdığı mektubu okuyun, arkasını çevirdiğinizde ise haritada Arkeoloji Müzesi'nin açıldığını hayretler içinde göreceksiniz. Yaaa....

Ayasofya

Burada işiniz bittiğine göre Ayasofya'ya gidebilirsiniz. Dümdüz ana salona çıkın, ilerideki gereksiz adamla kısa süren bir muhabbet yapın. Daha sonra hafifçe sağınıza dönerek, orada, uzaktaki kapıya doğru ilerleyin ve içeriye girin. Burası Osmanlı Kütüphanesi. Nuray'la konuşun. Konuşmanız bitince kütüphaneyi inceleyebilirsiniz. Sağdaki dolapta Sultan Süleyman zamanındaki saray entrikalarını anlatan bir kitap var, isterseniz okuyabilirsiniz. Bu arada söylemeyi unuttum, oyun boyunca birçok yerde İstanbul'un çeşitli tarih dilimlerindeki tarihi değerler hakkında çok hoş bilgiler alabilirsiniz. Bunun için çeşitli heykellerin, resimlerin ve kitapların üzerine gelip, imleç kulaklık veya büyüteç haline geldiğinde tıklamalısınız. Bu yerleri ben tam çözüme dahil etmedim, hem oyunu bitirmeniz için hepsini bulmanız gerekli değil, hem de oyunda size de çözecek birşeyler kalsın istedim. Neyse, nerede kalmıştık? Hah, Sultan Süleyman hakkındaki kitabı okuduktan sonra masanın üzerindeki Arapça yazıların Homer ile Scan edin. Ve Ayasofya'dan çıkıp, İstanbul Üniversitesi'ne gidin.

İstanbul Üniversitesi'ne geldiğinizde, Şerife'nin arkasındaki masanın üzerinde duran ve KLIO simulasyonuna girişi sağlayan sanal gözlükleri alın. Şimdi Topkapı Simulasyonuna girdik. Gördüğünüz gibi arabirim değişti ve imleci üzerine getirdiğiniz eşyalar hakkında detaylı bilgiler ekranda gözüküyor. Aşağıda ise, gerçek dünyadan Scan ettiğiniz kaplamalar duruyor. Bu kaplamalar ile hemen sağdaki Matrix halindeki kapıyı tamir edeceğiz. Tahta kaplamayı kapının, Arapça yazıları ise kapının üstündeki boşluğun üzerinde kullanınca, simulasyonun diğer odalarına da geçebiliyoruz. Ama önce, hemen soldaki tahtın dibinde bulunan zeka oyununu çözmelisiniz. Bulmacanın çözümünü aşağıdaki resime bakarak yapabilirsiniz, unutmayın, taşların renginin hiçbir önemi yok.

Yıldız Bulmacası

Bu bulmacada amacınız bütün taşları, bir yıldız oluşturacak şekilde dizmek. Bunun için alttan ikinci sıraya sağdan itibaren arada birer boşluk atlayarak dört taş, üçüncü sıraya soldan ve sağdan birer boşluk bırakarak iki taş, dördüncü sıraya da ikinci sıranın aynısı şeklinde taşları dizin. Yıldız şeklini oluşturunca KLIO'nun ekranında Extrapolasyon yazacak.



Ve hemen yanınızdaki tahtın üzerinde bir ferman ve bir de altın mühür ortaya çıkacak. Fermanı okuyun, altın mührü inceleyin. Ve sağdaki kapıdan bir sonraki odaya geçin. Odaya girdiğiniz kapının hemen solunda bir çeşme var ve bunda akan suyu kesmeniz lazım. Bunun için, bu odanın solundaki kapıdan bir başka odaya geçin, arkanızı dönüp hemen girdiğiniz kapının sağındaki boşluktan ana su vanasını kapatın. Havuzlu odaya dönüp havuzun yanındaki vanayı da kapatın. Saray ahalisinden birtakım sesler duyacaksınız. Havuz ekranından geri çıkıp, havuzun hemen altındaki mekana tıklayın, burada Sultan Süleyman ve dört saray insanının resmini göreceksiniz. İşte şu şekil...



Resmini gördüğünüz bu bulmacada amacınız sadece Sultan Süleyman'ın resminin açık kalmasını sağlayarak onun konuştuklarını duyabilmek. Bunun başarmak için resimlere şu sırayla tıklamalısınız (soldan sağa) 3-5-2-2.

Sultan, bazı şeyler söyledikten sonra, yeni bir Extrapolasyon olayından sonra ortaya silindir şeklinde bir mühür çıkacak. Onu da alın. Havuzun ana vanasının bulunduğu odaya geçin. Sağdaki masanın üzerindeki muma tıklayın, dökülen mumun üzerinde ise az önce aldığınız silindirik mührü kullanın. Bakın, mühürde ne yazıyormuş...





Theodousis harabeleri de var. Haritaya çıkıp Theodoisis harabelerine gidin. Oyunu bu noktada kaydetmenizi tavsiye ederim. Sola ilerleyip sütunun Scan edilebilir bölgesini HOMER ile tarayın. O anda katilimiz sahneye girecek, hemen sağa doğru dönüp kaçın. Bir iki ekran kaçtıktan sonra İskender ile karşılaşacaksınız. Güzel bir İstanbul manzarası eşliğinde size içki ısmarlayacak amaaaa...

Ne yazıkki bana ayrılan yer bu ay da doldu (lafa bak! Yeri ben ayırmıyorum sanki!). Byzantine'in

Pek anlamsız olan bu lafı anlamak, bir sonraki bilmecenin çözümü açısından pek önemli. O yüzden, hemen solunuzdaki masanın üzerindeki saate bakın. Saatın sağ altındaki deliğe altın mührü taktıktan sonra, saatin yelkovan ve akrebini en uçlarından tutarak şu şekilde ayarlamanız lazım.

Önce 12:00'a ayarlayın ve güneş düğmesine basın
06:30'a ayarlayın ve ay düğmesine basın.
03:45'e ayarlayın ve yıldız düğmesine basın.

Eğer doğru yaparsanız, her doğru düğmeye basışınızdan sonra bir "tınn" sesi duyacaksınız. Üçüncü seferden sonra saatin üzerindeki gizli bölme açılacak ve bir anahtar çıkacak. Tabii ki alın. Masanın üzerinde ortaya çıkan cam vazoyu da alın.

ten sonra hazine odasına ulaşmanız gerekiyor. Bunun için sürekli dümdüz ilerleyip, her adımınızı attığınızda sola bakın ve sola gidebildiğiniz ilk yere sapın. Dümdüz ilerleyip Sultan Süleyman'ın hazine odasını bulduğunuzda, elinizdeki anahtarla kutuyu açın ve içinden çıkan pırlanta yüzüğü alın. Hemen karşınızda açılan yeni kapıdan ilerleyin ve Harem Odası'na gelin. Karşınızdaki kapıya zoomlayın, kapının hemen solundaki gizli bölmeyi bulup açın, içindeki kolu çektiğinizde kapı açılacak ve Topkapı Simulasyonu'nu başarıyla tamamlamış olacaksınız.



Pırlanta Yüzük mü? O da ne?

KLIO'da n çıktıktan sonra Şerife ile konuşup pırlanta yüzüğü sorun. Tabii ki bir şey bilmiyor, bu sırada içeriye İskender Lasovich



Geri dönüp bir önceki ekrandaki havuza, ortadaki lale şeklindeki yere cam vazoyu yerleştirin. Suyu açın, eğer akmazsa gidip diğer vanayı da açın tekrar deneyin. Vazo su dolup laleyi açınca, havuzun sağında da gizli bir geçit ortaya çıkıyor. Gizli geçide girdik-

adında bir adama girecek ve Şerife ile birlikte gidecekler. Haritaya çıktığınızda siz de Arkeoloji Müzesine gidin. Müzede sağdaki kapıya girip, içerideki Nuray ile konuşun. Konuşmanın bir noktasında size neyin peşinde olduğunuzu soracaktır. Eğer gizli polis olduğunuzu söylerseniz yalan söylediğinizi anlayıp bundan sonra size yardım etmiyor, böylece oyunun akışı değişebiliyor, o yüzden dikkat edin derim. Muzenin üst katına çıkın, görevli hanım sizi aşağıya sepetledikten sonra inatla tekrar yukarıya çıkıp hanımın odasına girin ve ona Basın Kartınızı gösterin ve konuşun. Konuşma bitince müzeden dışarı çıkın, sevimli Dedektifimiz Akalın sizi durdurup cinayette baş şüpheli olduğunuzu yumurtalayacak ve pasaportunuzu alacak. Elinizden geldiği kadar yardımcı olun ona. Haritaya çıkınca Emre'nin evine gidin ve kapının önünde dikilen Şerife ile konuşun. Size KLIO'ya giriş için gereken sanal gözlükleri verecek. Artık istediğiniz zaman KLIO'ya girebilirsiniz, bunun için şehir haritasına çıkmanız yeterli olacaktır. Tekrar Ayasofya'ya gidin, soldan ileri, yukarıda tekrar ileri gidin ve sağa bakıp Nuray'ı görün. Nuray size bir not verecek. Verdiği kapıtta, Emre ile birlikte araştırdıkları tarihi mekanların bir listesi var ve listede daha önce gitmediğimiz



tam çözümüne önümüzdeki ay devam edeceğiz. Hem böylece bu ay verdiğimiz 4. CD'nin en zor bulmacaları ile uğraşacak ve başınız her sıkıştığında tam çözüme bakıp oyunun zevkini de kaçıramayacaksınız. Nisan ayına kadar, kolay gelsin diyorum.

Sinan Akkol

DRACULA RESURRECTION

Yerimiz dar, biraz hızlı gidersek mazur görün. İşte Dracula tam çözüm...

Hana girin. Hancı kadınla ve oturan yaşlı adamla kale hakkında konuşun. Dışarı çıkın ve dümdüz ilerleyin. Yol ayrımında (Pons-Lacus levhası) Pons yönüne ilerleyin. Cuemeterium yazılı levhanın olduğu patikadan girin. Yol ayrımında tekrar Cuemeterium yazılı levhadan sağa sapın. Mezarlığa girin İçeride yine sağdan girip duvara dayalı kazmayı alın. Kazmayı kapının hemen yanındaki mavi dumanların tüttüğü mezarda kullanın. Açılan mezardan Dragon's Ring'i alın. Bu alet oyundaki kilitlerin pek çoğunu açacak bir anahtar. Cuemeterium-Calvarium levhalarının olduğu sapağa geri dönün. Calvarium yönünü seçin. Ortadaki büyük haçın yanına gidin ve yere bakıp sapanı alın. Pons-Aureal Coronae Caupona levhalarının bulunduğu yol ayrımına gidip Pons yönüne sapın. Iorga geçmenize izin vermeyecek. Bir ekran geri dönüp kuyuya giden patikayı seçin. Kuyunun kapağına bakın. Açmak için bir anahtar bulmamız gerekiyor. Şimdilik kapağı kilitli bırakıp hana dönün. Hancı kadın ve adamla Dragon's Ring ve sapan üzerine konuşun.

Adam size göl yanındaki ağaçtan söz edecek. Handan çıkıp Lacus-Pons levhasına gidin. Lacus yönünü seçin. Ardından karşınıza çıkacak Lacus-Metallium ve Lacus- Aureal Coronae Caupona lvhalarında da Lacus yönünü seçerek kulübeye varın. Kulübenin başında beklemekte olan Goran'a tıklayın. O da size yol vermeyecek. Bir adım geri atın ve ağaca giden patikaya sapın. Ağaca tırmanıp sapanı kuşlar üzerinde kullanarak Goran'ın dikkatini dağıtın. Az önce onun durduğu yere gidip duvara dayalı odunu alın ve Goran'ın üzerinde kullanın. Goran suya düştükten sonra iskeledeki fıçıya saplı bıçağı alın. Goran'a vurduğunuz yerdeki fıçının içine bakıp pan flütü alın. Hana dönün. Kilere inip dolaptan teleskobu alın. Hancı kadın ve adamla flüt hakkında konuşup doğru melodiyi öğrenin. Üst kata çıkıp en ilerideki odaya girin. Odanın en ucuna dek ilerleyip yerdeki komodini itin. Komodinin üzerine çıkıp tavandaki kulpu alın. Kulpu tavandaki kapağın üzerinde kullanıp kapağı açın ve tavana çıkın. İlerleyip teleskobu ayakların üzerine oturtun ve Iorga'ya bakın.



Teleskop ekranından çıkmadan pan flütü Iorga'nın üzerinde kullanın. Bir adım ilerleyip ipe bakın. Bıçağı ipte kullanıp Iorga'yı saf dışı bırakın. Odaya dönün ve hancı kadınla konuştuktan sonra diğer kapıdan balkona çıkın. Zemindeki delikten aşağı inin. Iorga'nın kemerinden anahtarlarını alın. Köprüye gidin ve yıkılışına tanık olun. Kuyuya dönüp anahtarların biriyle kilidi açın. Kuyudan aşağı inip yolun sonuna dek ilerleyin. Basamakları tırmanıp lambayı alın. Dönüp merdivenlerin yanındaki karanlık köşeye gidin. Biraz araştırınca lambayı asabileceğiniz bir çengel bulacaksınız. Çengele bakıp lambayı asın. Artık aydınlanan köşeden kancayı ve ipi alın. Hana dönüp indiğiniz deliğin altında kanca ve ipi kullanıp yukarı tırmanın. Aşağı inip adamla kulübe, kadınla köprü hakkında konuşun ve kadından anahtarı alın. Hemen yandaki dolabı açın ve kilitli çekmecede kadının verdiği anahtarı kullanın. Çekmecedeki günlüğü okuyun ve çakmakla anahtarı alın. Kilere girin ve eğilip muma bakın. Çakmakla mumu yakın ve eskiden geçemediğiniz bölüme geçip fıçının arkasına bakın. Çekmecedeki anahtarı fıçının üzerindeki delikte kullanıp düzeneği açın. Dragon's Ring'i düzenek üzerinde kullanarak geçidi açın.



Maden

Tünelin sonuna dek ilerleyip sola dönün ve kapının yanındaki taş küreye bakın. Üzerine tıklayınca mekanizma dönecek ve Dragon's Ring'i tekrar kullanacaksınız. Artık madenin çıkışı açık. Çıkıp kulübeye gidin. Iorga'nın diğer anahtarı ile kapıyı açıp içeri girin. Bir adım ilerleyin ve yere bakıp fıçıları tutan levye-

yi kaldırın. Fıçılar devrildikten sonra açılan asansör kabinine girin ve kapının yanındaki kolu çekin. Gürültü patırtının ardından ilerleyip zincirlerin yanına gidin ve levyeyi zincirlerde kullanın. Asansörün önünde durup karanlık oyuğa doğru iki adım atın. Şimdi ilerlemeden sola dönüp yerdeki kalası alın. İlerleyin ve kalası boşlukta kullanıp köprüyü oluşturun. Karşıya geçip taş yığınına ilerleyin ve levyeyi taş yığınında kullanın. İskeletin kolun alıp bir adım ilerleyin ve lambayı çakmakla yakın. İskeletin kolunu kullanarak artık aydınlanan parmaklıkların arkasından metal çubuğu alın. Yıkık köprüye gidip zincirlerde metal çubuğu kullanın. Karşıya geçip soldan aşağı inin, ardından bir kez daha aşağı inin. Masanın solundaki geçitten girin. Rayları takip edip tünel içindeki vagonun yanına gidin ve kaldıracı itin. Kaldıracı bulmakta biraz zorlanabilirsiniz. Bunun için önce tünelin sonuna dek ilerleyin, sonra yüzünüzü vagona dönün ve sol altı araştırın.



Dragon's Ring'i kullanın. Yukarı çıkıp bir adım atın ve solda yerde duran feneri çakmakla yakıp elinize alın. Yalnızca bir adım ilerleyin ve feneri solda çukurun dibindeki petrol birikintisinde kullanıp yarasaları kaçırın. Karşıya geçin, sağa dönüp ilerleyin ve kolu çekin. Yolcu yolunda gerek !



Vagonla platforma çarptıktan sonra platformun tam altında durup yukarı bakın ve kancayı alın. Vagonların olduğu ekrana geri dönüp rayları değiştiren mekanizmaya bakın ve burada kancayı kullanın. Şimdi yakından bakma ekranından çıkıp kolu çekin. Kancayı aldığınız ekrana dönüp platformun altında vagonu çalıştıran düzeneğe basın.

Vagon yolculuğunun ardından bir adım ilerleyip soldaki kapıyı açın. Aşağı inip düzenekte

Kale

Avludasınız. Dümdüz ilerleyin ve basamakların yanında sağa dönüp spiral merdivenlerden aşağı inin. Kapının solundaki kilidi Dragon's Ring ile açın. Odaya girip ilerleyin ve asılı lambayı çakmakla yakın. Dorko'yu göreceksiniz. Onunla Mina üzerine konuşun. Dönüp merdivenlerden yukarı çıkın. Kilitli kapının önünde peşinizden gelen Dorko'ya tıklayın ve kapıyı açmasını sağlayın. İçeri girin ve büyük merdivenlerin yanından sola dönün. İlerideki kapının üzerinden anahtarı alın. Merdivenlerden yukarı çıkıp ilk kapıdan dalın. Ufak holden Dracula'nın odasına geçin. Ortadaki büyük yopa tıklayıp mekanizmayı çalıştırın. Topu alın ve yatağın yanındaki sandığı açın. İçindeki resmi ve yüzüğü alın. Girdiğiniz kapıyı değil, diğerini seçin. Kütüphaneye girin ve sağa doğru bir adım atıp kapıyı açın. Karşınıza çıkan mekanizmayı çalıştırın. Çark döndükten sonra büyük salona dönün. Dracula'nın odasına giden kapının ve spiral merdivenlerin önünden geçerek asma katın en sonuna dek ilerleyin. Soldaki kapıdan kütüphaneye girin. Sola bir adım atın ve rafları inceleyin. Bulduğunuz ufak göze yüzüğü yerleştirin. Raflara dayalı merdivenin yanına gidip üstüne bakın. Dracula'nın mektubunu okuduktan sonra önünüze gelecek mekanizmaya tıklayın. Mekanizma kitaba çarpıp devirince açılan düğmeye basın. Işık hüzmesi, yazı masasına düşecek. Masaya gidip kapağına tıklayın. Dolap kapakları açılacak. Çekmeceyi açıp içindeki dört eşyayı alın.

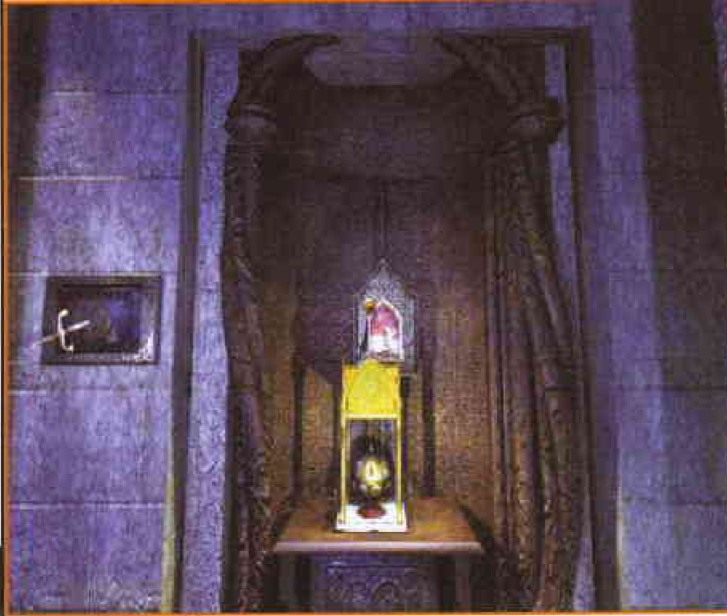
Büyük salona dönüp kaldırdığınız düzeneğin altını araştırın. Yerdeki kalkanı kaldırıp altından eldiveni alın. Tekrar büyük merdivenlerden çıkıp yatak odasının önünden karşıya gidin. Merdivenlerden aşağı inin ve koridorun sonuna dek ilerleyin. Büyük salondan aldığınız anahtarla kapıyı açıp avluya çıkın. Dorko'nun yanına gidip eşyalar hakkında konuşun. Bazı eşyaları değiştirip kullanılabilir hale getirecek. Yatak odasına geri dönün ve Dracula'nın resmini şöminenin tam karşısındaki duvardaki yerine asın. Kristal topu ortadaki yerine oturtun ve çekmeceyi açıp burç sembollerini inceleyin. Dracula'nın resimde elinde tuttuğu üç karttaki burçlara bakın. Şimdi duvardaki burç şemasında sırasıyla Aslan-Başak-Oğlak sembollerine tıklayın.



Gizli geçit açılınca geçitten ilerleyin ve kilidi Dragon's Ring ile açın. Kilit açılınca kayan hey-



kelin altındaki bıçağı alın ve kilide saplayın. Şimdi bıçağı bir kolmuş gibi itin ve yandaki figürün ağzının açılmasını sağlayın. Eldiveni figürün ağzına sokun ve ortaya çıkan halkaya tıklayın. Du-



var dönünce kütüphanedeki çekmeceden aldığınız Saint George ikonasını açılan boşluğa yerleştirin. Mekanizma çalışacak ve altın bir küre açığa çıkacak.

Çekmeceden aldığınız anahtarla küreyi açın. Anahtarı, elmayı alın. Duvardaki bıçağı da unutmayın tabii. Kütüphaneye gidin ve kürenin içinden çıkan anahtar ile saati çalıştırın. Dracula'nın aile ağacındaki resmi dön-

dükten sonra arkasına Dorko'nun kanınızla onardığı madalyonu yerleştirin.

Masaya gidip harita üzerindeki ağırlığı kaldırın. Masaya bakın

ve harita üzerinde Dragon's Ring'i kullanarak 40 ve 25 koordinatlarını okuyun. Kütüphanenin ortasındaki dünya küresinin yanına gidip koordinatları 40 ve 25'e ayarlayın ve küreyi açın. Ortaya çıkan yeşil ejderin sırtına bıçağı saplayın. Şimdi bıçağın kabzasına bakın ve yuvaya elmayı yerleştirin. Gizli geçit açıldı. İçeri girin, merdivenlerden yukarı çıkın. Soldaki masaya bakıp



mektubu okuyun. Sağdaki masada duran kitaba çarpıp ortaya çıkan asit şişesini alın. Ortadaki kürsüye yaklaşıp boşluğa haçı yerleştirin.

Kürsü dönecek ve bir Da Vinci ikonası belirecek. Bunu da alın ve ortaya çıkan kapağı açın. Karşınızdaki bulmacayı çözmek için ilk satıra SATOR, son satıra



da ROTAS yazmanız gerekiyor. Bunu yapınca haçı almaya hak kazanacaksınız.

Haçı alıp aşağı inin ve karşınızdaki taş oyuğa haçı yerleştirin. Açılan geçitten aşağı inin. Sunağa yaklaşın ve parmaklıkları

tutan zincirlere asit boca edin. Uzuun bir animasyonun ardından soldaki kolu çekin. Odanın diğer tarafında az önce haçı yerleştirdiğiniz yere benzer bir oyuk var. Haçı yerleştirip düzeneği çalıştırın ve açılan merdivenlerden yukarı çıkınca Dorko ile ufak bir tartışma yaşayacaksınız. Dorko çıkınca Da Vinci ikonasını oda duvarındaki çarklı boşluğa yerleştirip çevirin. Son olarak ortaya çıkan düzenekte bir kez daha Dragon's Ring kullanın ve arkanıza yaslanın.

Batu & Gökhan

GRAN TURISMO 2 Ehliyet Sınavları Rehberi

Bugüne kadar bize ulaşan birçok e-mail ve telefonda, okurlarımız Gran Turismo 2' deki ehliyet sınavları konusunda yardım istediler. Biz de düşündük, taşındık, kaşındık ve herkese sınavlarda gold aldıracak bu rehberi hazırladık.

B - Ehliyeti

B-1: Kalkış, hızlanma ve fren 1:

Araba Toyota Vitz F '99 ve süre 0:39.800. En kolay sınav. Tüm yapmanız gereken iyi bir kalkış ve damalı bayrakları geçmeyen bir duruş. Daha ekranı yüklerken gaza basılı tutup deviri vurdurun. İyi bir kalkıştan sonra hiç direksiyona dokunmayın ve yaklaşık 940. Metrede frenlere asılın.

B-2: Kalkış, hızlanma ve fren 2:

Araba Fiat Coupe ve süre 0:30.500. Bir önceki sınavın aynısı fakat bu kez 970. Metre civarında frenlere asılın.

B-3: Kalkış, hızlanma ve fren 3:

Araba Nissan Skyline GT-R V-spec (R34) ve süre 0:28.000. Aynı sınav fakat bu kez 900 metre civarında fren yapın.

B-4: Hızlanmanın temeli 1:

Araba Nissan March G# '97 ve süre 0:27.000. İyi bir kalkış yapın. Kırmızı beyazlı çizgilerden ve ortalama 45 mil hızla gidin. Bitiş çizgisini görür görmez gaza tamamen basın. (1 mil yaklaşık 1.6 km eder)

B-5: Hızlanmanın temeli 2:

Araba Subaru Impreza WRX ST: Ver. V '98 ve süre 0:35.300. İyi bir kalkış yapın. Kırmızı beyaz çizgileri kullanarak ortalama 65 mil hızla gidin. Bitişi gördüğünüz anda gazı kökleyin.

B-6: Viraj almanın temeli 1:

Araba Maxda Demio GL-X '99 ve süre 0:27.000. Devri sona vurdurup kalkın. Üçüncü viteste 60 civarı bir hızla giderken sarı çizgileri takip edin. Döner dönmez gaz pedalını döşemeye yapıştırın(basın yani)



B-7: Viraj almanın temeli 2:

Araba Honda Integra Type R (J) ve süre 0:22.800. Patinaj çekmeden hızlı bir kalkış yapmaya çalışın (devir ibresi kırmızıya gelmesin). Yapamazsanız da problem değil. Üçüncü viteste 70'lerde seyrederek sarı çizgileri takip edin. Çizgi sola dönmeye başladığında yumuşak bir fren yapın ve virajdan dıştan çıkacak şekilde oldukça hızlanın. Bitişe kadar gaza basın.

B-8: Viraj almanın temeli 3:

Araba Honda Integra Type R (J) ve süre 0:25.500. Aynı şekilde kalkın ve sarı çizgiyi 75-80 mil hızla takip edin. Çizgi sağa dönmeye başlaığında hafifçe fren yapın ve 65 mil civarı bir hızla virajdan çıkın. Şimdi mümkün olduğu kadar hızlı bitişe ulaşın.

B-9: Viraj almanın temeli 4:

Araba Ford Cougar ve süre 0:26.000. İyi bir kalkış yapın ve sarı çizgiyi üçüncü viteste 65 mil civarında takip edin. İkinci dönüşte sağa dönmeye başladığınızda kırmızı & beyaz çizgileri kullanın ve S virajları 60 mil civarı bir hız ile terk edin.

B-10: Viraj almanın temeli 5:

Araba Ford Cougar ve süre 0:22.700. Patinaj çekmemeye özen göstererek, hızlı bir kalkış yapın. Mümkün olduğu kadar sarı çizgilere uyarak kullanın. Sarı çizgi ilk dönmeye başladığında 57 mile kadar fren yapın. Diğer virajı 60 ile dönün ve 65 ile terk edin. İşte B ehliyetiniz; ıslatırız artık değil mi?

A - Ehliyeti

A-1: Yüksek hızda durabilme:

Araba Nissan Skyline GT-R V-spec (R32) ve süre 0:19.700. Çok iyi bir kalkış yapın ve 880 metrede, yaklaşık 145 mil ile giderken fren yapın.

A-2: Viraj alma ve fren:

Araba Subaru Legacy B4 RSK '98 ve süre 0:21.600. İyi bir kalkış yapın ve istediğiniz kadar hızlı gidin(bu fırsatı her zaman vermem he). Ama bu hızınızı az sonra önünüze çıkacak virajdan tek parça çıkabilecek şekilde ayarlamanızı tavsiye ederim. Ben arabanızı sağa doğru spinletip virajı öyle almanızdır. Böylelikle aracınız daha kolay ve daha hızlı duracaktır.

A-3: İleri viraj alma tekniği 1:

Araba Honda Integra Type R (J) ve süre 0:21.600. İyi bir kalkış yapın ve sarı çizgiyi takip edin. 110 milde hafifçe fren yapın ve 65' e inerek viraja girin. 70 ile virajdan çıkın ve bitişe kadar hızlanmaya devam edin.

A-4: İleri viraj alma tekniği 2:

Araba Toyota Altezza RS200 '98 ve süre 0:21.800. İyi bir kalkış yapın. Bu araba çok kolay spin attığından dolayı çok dikkatli kullanmanız gerekli. 110 milde yavaşlayın ve viraja 68-70 mil civarı bir hızla girin. Virajı 70 ile terk edin.

A-5: İleri viraj alma tekniği 3:

Araba Honda Integra Type R (J) ve süre 0:14.700. İyi bir kalkış yapın. Burada size yardımcı olacak sarı çizgiler olmadığı için kendi çabanızla yolun neresinden gideceğinizi bulacaksınız. Yol dönmeye başladığı zaman hafifçe fren yapın. 104 mil ile viraja dışarıdan girin. 74 ile dönüp 80 ile virajı terk edin.

A-6: İleri viraj alma tekniği 4:

Araba Toyota Altezza RS200 '98 ve süre 0:14.900. İyi bir kalkış yapın. Bu kez biraz daha erken fren yapın çünkü aracınız biraz daha kolay yayılıyor. 106 milde iken fren yapın. Viraja ortasından girin ve yola tutunabilmek için kırmızı & beyaz çizgileri kullanın. Virajı 75 ile dönüp 80 ile çıkmanız gerekli.



A-7: Viraj alma uygulaması 1:

Araba 3000GT Turbo MR ve süre 0:27.000. Patinaj çekmemeye çalışarak hızlı bir kalkış yapın. 110 mil civarında fren yapmaya başlayın. Hatta frenden biraz evvel arabanın burnunu viraja çevirin ki kolay yavaşlayıp rahat viraj alın. İlk virajı 60 ile alın ve ikiciye 75 ile ulaşıp 70 ile girin. 75 ile çıkıp bitişe doğru gaza basın.

A-8: Viraj alma uygulaması 2:

Araba Toyota Supra R2 '97 ve süre 0:26.000. İyi bir kalkış yapın ve bu kez biraz daha geç fren yapın. 65 ile ilk virajı alın. İkincisine gelene kadar 78-80 mili bulun. İkincisini de 65 ile alın ve 77 ile geçin.

A-9: Viraj alma uygulamaları 3:

Araba 3000GT Turbo MR ve süre 0:17.700. İyi bir kalkış yapın ve bu kez daha erken fren yapın. Çünkü bu araba 4 çeker ve diğerleri kadar kolay dönemez. 103 mil civarında frene basın ve 50 ile kırmızı & beyaz çizgileri kullanın. Yoldan dışarıya çıkmamaya özen gösterin. Daha hızlı dönebilmek için azıcık fren yapın ve 58-60 ile dönün. Bitişe kadar gaza çökün.

A-10: Viraj alma uygulamaları 4:

Araba Toyota Supra R2 '97 ve süre 0:17.000. Patinaj çekmeden, hızlı bir kalkış yapın. Daha geç fren yapın ve viraja dışarıdan içeriye doğru girin. Kırmızı & beyaz şeritleri kullanarak 105 mil ile virajı alın. İkincisini ise 65 ile alın ve 75 ile çıkın. Bitişe kadar gaza yüklenin.

Hilelerin, o oyun planında bulunan oyunlardan seçip, www.ardulf.com'dan alacaksın ve çevireceksin. Her hilenin resminin de bulunması gerekiyor

PC HİLELERİ

SEVEN KINGDOMS 2



Aşağıda verilen hilelerden faydalanabilmek için öncelikle klavyeden !!##%%&& kodunu girin, "Cheat codes enabled" şeklinde bir mesaj gördüğünüzde hile modu açılmış demektir. Bundan sonra aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanmanız mümkün olacaktır. Ancak bu işlemi her görev için tekrarlamanız gerektiğini unutmayın.

Kod	Sonuç
CTRL+M	Tüm haritayı açar
CTRL+T	Tüm teknolojiyi verir
CTRL+U	Kralı ölümsüz kılar
CTRL+\	+1000 yiyecek verir
CTRL+C	+1000 hazine verir
CTRL+Z	Hızlı üretim yapmanızı sağlar
CTRL+;	Seçili kasabanın nüfusunu +10 çoğaltır
ALT+CTRL+E	-10 Reputasyon
ALT+CTRL+R	+10 Reputasyon
ALT+CTRL+K	Seçili binaya -20 hasar verir
ALT+CTRL+J	Seçili binaya +20 hasar verir
ALT+CTRL+X	-1000 hazine
ALT+CTRL+C	-1000 yiyecek

DESCENT FREESPACE 2



Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle oyun esnasında klavyeden www.freespace2.com yazın. Ekranda "Cheats activated" mesajını gördüğünüzde hile modu açılmış demektir. Bundan sonra ~ tuşuyla birlikte basarak aşağıdaki tuşları kullanabilirsiniz. Yalnız dikkat edin, bu kodları kullanırsanız oyun bir sonraki göreve geçmenize izin vermeyecektir.

C –	**Düşmana mesaj göndermenizi sağlar.**
Shift C –	**Tüm gemilere savunma sistemi verir.**
K –	**Seçili hedefi yokeder.**
Shift K –	**Seçili alt sistemi bozar.**
I –	**Ölümsüzlük verir.**
Shift I –	**Seçili hedefi ölümsüz kılar.**
O –	**Descent tarzı uçuş dinamiklerini açar.**
Shift W –	**Tüm gemilere sınırsız cephane verir.**
W –	**Sadece sizin geminize sınırsız cephane verir.**
R –	**Seçili hedef için cephane ikmali yapılmasını sağlar.**

Sınırsız Cephane:

Öncelikle bir Single Mission başlatın, daha sonra da sınırsız cephane hilesini çalıştırın. Sonra görevden çıkın ve Campaign senaryolarına geri dönerek sıradaki görevi oynamaya başlayın. Bu şekilde geminizin sınırsız füzeye sahip olmasını sağlayacaksınız ve üstelik oyun görevlerde ilerlemenize de engel olmayacak.

Volition Pirate Ship

Oyun esnasında klavyeden "arrrrwalktheplank " kodunu girin, hemen Galleon sınıfı bir gemi olan Volition Pirate Ship bölgeye girecektir. Bu gemi yerinden kımıldamaz ve emir de dinlemez, ancak menziline giren tüm düşman araçlarına ateş açar. Özellikle uzayda mahsur kalmış bir gemiyi korumanız gereken görevde çok faydalıdır.

HYPE THE TIME QUEST

Aşağıda bu oyunun hile kodları verilmiştir, bunları klavyeden yazarak kullanınız.

Leben –	**Tam sağlık**
Druidik –	**Tam büyü gücü**
Protek –	**Tam güçte kalkanlar**
Frik –	**1 ila 99 arasında bir miktar Plastyks verir**
Littletroll –	**Beklerken sağlık toplamanızı sağlar.**
Littlegogoud –	**Beklerken büyü gücü toplamanızı sağlar.**
Youngelf –	**10 adet mavi ok verir.**
Oldelf –	**10 adet kırmızı ok verir.**
Grolot –	**Envanterdeki her malzemeden bir tane daha verir.**
Pouletfrit –	**Envantere bot ekler.**
Wonderful –	**Çok hızlı koşmanızı sağlar.**
Glittergold –	**Bol para verir.**
Thundergod –	**Ölümsüzlük verir.**
Hermetik –	**Sonsuz büyü gücü verir.**
Houdini –	**Sonsuz miktarda ok verir.**
end02 –	**Barnak'ı tek vuruşta öldürmenizi sağlar.**
epok1 –	**Epok 1 tamamlanır.**
epok2 –	**Epok 2 tamamlanır.**
epok3 –	**Epok 3 tamamlanır.**



NOX



Aşağıdaki hileleri kullanabilmek için öncelikle komut konsolunu açın, ve sonra da "Racolaws" yazarak hile moduna geçin. Ardından yine aynı konsoldan aşağıdaki kodları yazarabilirsiniz:

help cheat: Tüm hilelerin bir listesini verir.
cheat health: Tam sağlık verir.
cheat mana: Tam büyü enerjisi verir.
cheat spells #: Tüm büyüleri # seviyesine getirir.
cheat gold #: # miktar altın verir.

SIMS



Öncelikle oyun esnasında [CTRL] + [SHIFT] + C tuşlarına basın ve sonra da aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini girin:

klapaucius: $1000 Simoleons verir.
water_tool: Evinizi etrafı suyla çevrili bir adaya dönüştürür.
set_hour #: Saati # değerine ayarlar (1-24).
set_speed #: Oyun hızını # değerine ayarlar (-1000 ve +1000 arası).
interests: Karakterlerinizin ilgi ve becerilerini listeler.
autonomy #: Karakterlerinizin kendi başlarına düşünme kaabiliyetini # değerine ayarlar(1-100).
grow_grass #: Çimleri # değeri kadar büyütür (1-150).
map_edit on/off: Harita editörünü açar.
history: Aile tarihçesini siler.
edit_char: Karakter yaratma menüsünü açar.



GP500

Single Race ekranında adınızı girmeniz gereken yerlere şu hileleri yazabilirsiniz

Hile	Sonuç
(Scooter)	Scooter cinsi bir motor kullanırsınız.
Ghostriders	Bir hayalet olursunuz.
BeamTeam	Yeni motorsikletler.
RedJocks	İç çamaşırlarınızla yarışırsınız.
(Maate)	Doohan NSR '94 #4 marka bir motorsikler
(Junior)	Bilinmiyor (!)

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

Aşağıda verilen hile kodlarını kullanabilmek için öncelikle oyun esnasında T tuşuna basarak komut satırını açın. Sonra buradan istediğiniz kodu girin ve ENTER tuşuna basarak hileyi çalıştırın.

MPGOD: Olümsüzlük verir.
MPKFA: Tam sağlık, cephane ve zırh verir.
MPHEALTH: Tam sağlık verir.
MPAMMO: Tam cephane verir.
MPARMOR: Tam zırh verir.
MPCLIP: Duvarlardan geçebilmenizi sağlar.
MPPOS: Haritadaki konumunuzu gösterir.
MPCAMERA: Kamera açısını ayarlamanıza imkan verir.
MPMECH: Robotunuzu değiştirir.
MPTEARS: Sınırsız cephane verir.



Ayrıca aşağıdaki kodları yine aynı yerden girerek o haritaya geçebilirsiniz:

01_Ambush	15_Depot	29_Airship
02_Quarters	16_Slums	30_Research
03_MCA_Dock	17_Lost_Cat	31_Avernus1
04_Shuttlebay	18_Slums	32_Museum
05_LZ_Minotaur	19_Rendezvous	33_Quarters
06_Entrance	20_Manitropa1	34_Energy_Plant
07_Avernus1	21_Manitropa2	34_Spires
08_Airshafts	22_Tram	35_Command
09_Comm1	24_CMC_Sec1	35_Fortress
10_Comm2	25_CMC_Sec2	36_Elevator
12_Comm3	26_Tram	36_Kato_Center
13_New_MCA	27_New_MCA	37_Gabriel
14_Manitropa1	28_Airshipdock	

PLANE SCAPE TORMENT

Bütün demoları görmek için Torment.ini dosyasını Notepad cinsi bir yazı editörü ile açın. [Movies] başlığının altındaki değerleri şu şekilde değiştirin.



[Movies]	**DEATH=1**	**T1ENTER=1**
BISLOGO=1	**MAZE1=1**	**METEOR=1**
TSRLOGO=1	**CURSTD=1**	**DRAGON=1**
OPENING=1	**OUTLANDS=1**	**T1ABSORB=1**
SS_MSLAB=1	**BAATOR=1**	**FINALE=1**
SIGIL=1	**CARCERI=1**	**CONFLAG=1**
TIME=1	**CRETURN=1**	**T1DEATH=1**
SS_PHARD=1	**FORTRESS=1**	**RUNE=1**
SS_ADETH=1	**FORTDOOR=1**	
ALYBIRTH=1	**ARRV_IGN=1**	



PLAYSTATION-HİLELERİ

SPYRO 2: RIPTO'S REVENGE



Aşağıdaki hileleri kullanabilmek için öncelikle oyunu dondurun ve sonra da verilen tuş kombinasyonlarını kullanın:

Tüm yetenekler: O, O, O, O, kare.
Kırmızıya dönüşme: Yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, kare, R1, R2, L1, L2, sol, aşağı, sağ, yukarı, O.
Maviye dönüşme: Yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, kare, R1, R2, L1, L2, yukarı, sol, aşağı, sağ, yukarı, O.
Pembeye dönüşme: Yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, kare, R1, R2, L1, L2, yukarı, sol, aşağı, sağ, yukarı, kare.
Yeşile dönüşme: Yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, kare, R1, R2, L1, L2, yukarı, sol, aşağı, sağ, yukarı, üçgen.
Sarıya dönüşme: Yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, kare, R1, R2, L1, L2, yukarı, sol, aşağı, sağ, yukarı, yukarı.
Siyaha dönüşme: Yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, kare, R1, R2, L1, L2, yukarı, sol, aşağı, sağ, yukarı, aşağı.
Crash Team Racing demo: Açılış menüsünde L1 ve R2 tuşlarını basılı tutarak kare tuşunu girin.
Değerli taşları bulma: Oyun esnasında L1, L2, R1, R2 tuşlarına aynı anda basar ve basılı tutarsanız Spark size en yakındaki taşların yerini gösterir.

CRASH TEAM RACING



Aşağıdaki kodları kullanabilmek için açılış ekranındayken L1 ve R1 tuşlarına basılı tutarak verilen tuş kombinasyonlarından birini girin, doğru yapabilirseniz kodu onaylayan bir sinyal sesi duyacaksınız.

Çeşitli gizli karakterler:

N. Tropy: Aşağı, sol, sağ, yukarı, aşağı, sağ, sağ.
Papu Papu: Sol, üçgen, sağ, aşağı, sağ, O, sol, sol, aşağı.
Ripper Roo: Sağ, O, O, aşağı, yukarı, aşağı, sağ.
Komodo Joe: Aşağı, O, sol, sol, üçgen, sağ, aşağı.
Pinstripe: Sol, sağ, üçgen, aşağı, sağ, aşağı.
Penta Penguin: Aşağı, sağ, üçgen, aşağı, sol, üçgen, yukarı.

Çeşitli hile kodları:

Spyro the Dragon 2 Demo: Aşağı, O, üçgen, sağ.
Süper turbo pad: Üçgen, sağ, sağ, O, sol.
Turbo sayacı: Üçgen, aşağı, aşağı, O, yukarı.
Tam görünmezlik: Yukarı, yukarı, aşağı, sağ, sağ, yukarı.
Scrapbook: Yukarı, yukarı, aşağı, sağ, sağ, sol, sağ, üçgen, sağ.
Sınırsız Aku-Aku/Uka-Uka: Sol, üçgen, sağ, sol, O, sağ, aşağı, aşağı.
Sınırsız Wumpa meyvesi: Aşağı, sağ, sağ, aşağı, aşağı.

MEDAL OF HONOR



Aşağıdaki kodları Password menüsünden girerek kullanabilirsiniz:

Hile kodları:

Sınırsız cephane	BADCOPSHOW
Seri atış	ICOSIDODEC
Seken mermiler	GOBLUE
Multiplay power-upları	DENNISMODE
Wire frame modu	TRACERON
American movie modu	SPRECHEN
Captain Dye modu	CAPTAINDYE
Audie Murphy modu	MOSTMEDALS
Yapımcıların resmi	DWIGALLERY
Programcıların resmi	DWIMOHTEAM

Multiplayer karakterleri:

Winston Churchill	FINESTHOUR
Velociraptor	SSPIELBERG
William Shakespeare	PAYBACK
Bismark The Dog	WOOFWOOF
Werner Von Braun	ROCKETMAN
Wolfgang	HOODUP
Noah	BEACHBALL
Otto	HERRZOMBIE
Kurt and Rosi	SMPSMDMILK
Felix	HOODDOWN

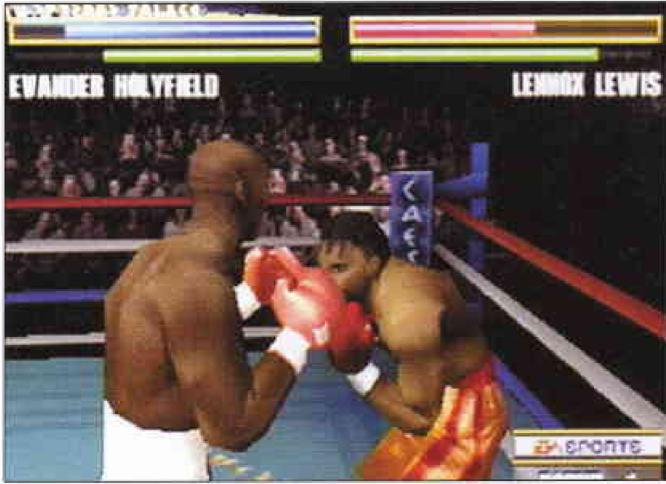
Yapımdan görüntüler:

Level 1	INVASION
Level 2	BIGGRETA
Level 3	DASBOOT
Level 4	STUKA
Level 5	KOMET
Level 6	TWOSIXTWO
Level 7	MISSLEAGUE
Level 8	VICTORYDAY

KNOCKOUT KINGS 2000

Aşağıda verilen kodları kullanarak istediğiniz boksörü seçebilirsiniz. Bunun için kendi isminiz yerine bu kodlardan birini girmeniz yeterlidir. Aynı boksörü Career ve Exhibition modlarında da kullanabilmek için ise, dövüş öncesi sıralama ekranındayken O tuşuna basınız.

Boksör:	Kod:
Q-Tip	Q TIP
O	O
Gargoyle	GARGOYLE
Jermaine Dupri	JERMAINE DUPRI
Mark Ecko	MARK ECKO
Marlon Wayans	MARLON WAYANS
Tim Duncan	TIM DUNCAN
Alien	ROSWELL
Clown	SHMACKO
Ed Mahone	ED MAHONE



Çeşitli hileler:

Minyatür boksörler:

Öncelikle Options menüsüne girin ve burada "Cyber Athlete" filmini izleyin. Daha sonra Career moduna girin ve isim olarak MINIME yazın, bu şekilde tüm boksörler minyatürleşecektir. Boyutları eski haline getirmek için ise yine Career modunda iken isim olarak RESETPASS yazmanız yeterlidir.

Judge Mills Lane olarak dövüşmek:

Öncelikle Options menüsüne girin ve burada "Cyber Athlete" filmini izleyin. Sonra Exhibition modunda oyuna girin ve bilerek diskalifiye olun. Böylece orta sınıf bir boksör olan Mills Lane serbest kalacaktır.

280 lb. Super Heavyweight dövüşçü:

Career modundayken birinci dövüşçünün özelliklerini belirlediğiniz ekrandan Heavyweight şıkkını seçin, daha sonra da dövüşçünün ağırlığını maksimum değer olan 230 olarak ayarlayın. Sonra X tuşuna basarak ikinci dövüşçünün özelliklerine geçin, burada vücut tipini 1'den 2'ye getirin. Ardından Üçgen tuşuna basarak ilk dövüşçüye geri dönün, şimdi bu karakterin ağırlığını 280'e kadar yükseltebilirsiniz.

Kuraldışı vuruş:

Bir karşılaşma sırasında Üçgen + O + X + Kare tuşlarına birlikte basarak rakibinizin orta kısmına bir tekme atın, bu kuraldışı vuruş diskalifiye edilmenize sebep olacaktır.

Army Men 3D

En Büyük Hile

Bu hile size bütün bölümleri, bütün silahları, sonsuz cephane, ölümsüzlük, bütün nesneler ve herşeyin içinden geçebilme özelliği verecek. Oyunu dondurduktan sonra L1, L2, R1, R1, Sağ, Yukarı, Yukarı, X, Kare, Daire ve Üçgen tuşlarına basmanız yeterli.

FPS Görüşü

Oyunu oynarkern Start + Daire + Kare tuşlarına basılı tutun. Oyuna devam etmek için tekrar START'a basın.

Bütün Bölümleri Aç

Options ekranında, Difficulty'yi seçin ve Üçgen, Kare, Daire tuşlarına basılı tutarken L1+L2'ye basın.

Campaign Seçimi

Ana menüde Kare, Daire, R1, L1, L1 + R1 tuşlarına basılı tutun.

Hızlı Koşmak

İki kişilik modda Kare + Üçge tuşlarına basılı tutun.

Multiplayer'da Daha Fazla Hasar

Alev makinasına basılı tutarken, X' tuşuna sürekli tıklayın. Böylece daha fazla hasar verirsiniz.

Gizli Artifact

İkinci bölümde, Blue Spy'ı öldürün ve arkasında bıraktığı bilgiyi alın. Bölgeyi boşaltma emri aldığınızda emri duymazdan gelin ve Tan'ların karargahına gidin. Adamları öldürün ve silahlarınızı, ekrana bir yazı gelene kadar değiştirin. SELECT'e bain ve okuyun.



FIGHTING FORCE 2

Aşağıda verilen hileleri anlatılan şekillerde uygulayınız:

Ölümsüzlük ve sınırsız cephane:

Oyunun "Press Start" yazan açılış ekranındayken L1 + L2 + R1 + Üçgen + X + Sol tuşlarına birlikte basın ve basılı tutun. Daha sonraki ekranda ise Start Game seçeneğine basın ve bir seviye seçin. Oyun başladığından karakteriniz ölümsüz olacak ve silahlarının cephanesi asla bitmeyecektir. Ancak bu hileyi kullandığınızda oyunun Save fonksiyonu da devreden çıkmaktadır, yani oyunu kaydedemezsiniz.



Tam dolu RageMeter:

Etraftaki içecek makinelerinden birini kırın ve dışarı içecek kutuları dökülene dek vurun. Sonra kutuların üzerinde durun ve X tuşuna basarak birini alıp için, bu RageMeter'ı dolduracaktır.

Online'ı ya Kağan, ya da Tuğbek ile ortaklaşa sen yapmalısın.

ONLINE GAMING

Merhaba sevgili okuyucular. Bu ay sizlerle birlikte Internet üzerindeki oyunların en büyük kaynağı olan Planet Online Gaming Web sitesi serisini inceleyeceğiz.



Yeni bir ayda "Multiplayer"ların dünyasından tekrar merhaba, hemen yeni bir haber vermek istiyorum dergimizin yepyeni tasarımlı ve içerikli Online web sitesi açıldı. Bu yepyeni sayfalarda aradığınız pekçok şeyi bulacaksınız... Neler mi?

Her ay düzenli olarak güncellenecek sayfalarda, o aya ait Level dergisinde neler var içeriklerini görebileceksiniz, Level CD sinde neler var? Hangi oyunlar tanıtılıyor? Ayrıca Online sitesinde dergi harıcındeki oyunları, magazin, simülasyon ve birbirinden ilginç farklı köşeler ile Türkiye'nin en iyi oyun dergisinin en iyi web sitesinde sizler sizlerle buluşacaksınız. Gene farklı içeriklerle www.level.com.tr adresinde OLG yani Enline Gaming bölümünde sizlerle beraber olacağız. Bu arada web sitemizin Online Gaming bölümü oldukça geniş olarak hazırlanıyor, sizlere kısaca bir tüyo verecek olursam, bugünün popüler oyunlarına ait sizlere ulaştırabileceğimiz herşeyi eklemeyi düşünüyoruz. Bunun için sizden de yardımlar gelmeli, Quake I,II,III Half Life, Unreal ve benzeri popüler oyunlarda bir clan üyesi iseniz ve clanınızın tanıtılması Level Online 'da linkleri olmasını istiyorsanız clanınızın web sitesi adresini ve logosunu olg@level.com.tr adresine yollayın. Yayınlayabilmemiz için daha doğrusu clan sayılabilmeniz için bir web siteniz, bir logonuz ve en az 4 üyeye sahip olmanız gerekiyor. OLG sayfalarımızda clanlarınızı ve üyelerinizi tanıtmak istiyorsanız bu bilgileride resimli olarak yukarıdaki adrese maillemeniz yeterli.

Her hafta bir clandan bir üye ile röportajı röportajlar köşesinde, oyunlarla ilgili sık sorulan soruları, takıldığınız yerleri, 3D ekran kartı için yeni çıkan yamaları ve bilinen uyumsuzluk problemlerini, popüler mapleri, bilinmeyen eğlenceli modları, efsane oyuncuların demolarını, sizin yaptığınız güzel maçların demolarını, sizin oylarınızla seçilecek haftanın en iyi oyuncusunu ve en aktif clanını, gelen talebe bağlı olarak düzenlenecek turnuva organizasyonlarına ait en son haberleri www.level.com.tr/olg adresinden öğrenebileceksiniz.



Gelelim bu ayki yazı konumuza.. az öncede haberini verdiğim web sitemizin içeriği ile alakalı olan Planet serisine. Planet serisi Gamespy.networks un geliştirdiği bir dizi özellikle First Person Shooter , Strateji ve RPG tarzı oyunlara ait web siteleri zinciridir. Bu sitelerde Quake serisinden Half Life'a, Hexen'den Kingpin'e bildiğiniz bilmediğiniz birçok oyununa ait aradığınız her türlü dosya ve içeriğe ulaşabilirsiniz. Kısa kısa bu gezegenlerden birikisine ziyaret için uçmaya ne dersiniz...? Cevabınız evetse hemen takın kemerlerinizi...



Planet Unreal (www.planetunreal.com)

Bu gerçek dışı gezegenin orbitindeyiz ve yavaşça inişe geçiyoruz, 10 dakika inceleme molası, menüleri karıştırmak ve tıklamak serbesttir, downloadlar şirketten.

Bu sayfalar genel olarak sürekli güncellenen haberleri içeriyor, tabii ki hepsi İngilizce. Bu günlük güncellenen haberlerden oyun hakkında çıkan en son bilgileri, dosya güncellemelerini, yamaları, yeni haritaları ve harita yapma programlarını, açık bulunan oyun sunucularının adreslerini ve benzeri birçok bilgiye hızlı bir şekilde ulaşabiliyorsunuz. Planet serisinin genelinde olduğu gibi PlanetUnreal'da da ekran üç sutun halinde bölünmüş durumda. Sol kısımda Unreal'a ait sanırım arayacağınız herşey bulunuyor. Sık sorulan sorular, konsol komutları, silahlara ait bilgiler, oyunu hızlandırmak için teknikler, botlar, onlarca harita ve modifikasyonlar vs. ortada az önce bahsettiğim haberler ve haberlere



ait ekran görüntüleri, sağda ise Unreal oyunun satışından haftanın haritasına ve clanlara ait oylamalarla, oyun hakkında yapılan yeni eklentilere ait plan updateleri okuyabilirsiniz. Alt kısımda ise diğer Gamespy Network'e ait Planet zincirinin linkleri mevcut. Oradan tıklayıp PlanetDuke 'e giriyoruz.

PlanetDuke
(www.planetduke.com)

Duke'ün mekanına hoşgeldiniz, birazda buraya konuk olalım bakalım.. Eski efsanelerden Duke abinin hakkında bulabileceğiniz herşey gene bu sayfalarda toplanmış durumda. Biliyorsunuz uzunca süredir reklamları yapılan Duke Nukem Forever veya diğer adıyla Duke 4 şu an hala geliştiriliyor, bu oyun hakkında en son durum nedir tabii ki buradan anlık izlenebiliyor. Ayrıca benim gibi eski Duke Nukem 3D fanatıkleri için detaylı içeriklere sahip sitelere veya 3D Realms firmasının kendi sitesinede linkleri gene bu civarda buluyorsunuz. Şu ana kadar çıkmış bütün Duke serisine ait ürünler elinizin altında. Kemerlerinizi takın Half Life'a uçuyoruz.



PlanetHalfLife
(www.planethalflife.com)

Bu gezegen en çok ziyaret edeceğinizi sandığım sitelerden birisi. Ddünya ile paralel olarak Half Life bizde de oldukça tutuldu. Bu sayfalarda da yok yok neredeyse, aradığınız herşeyi bulacaksınız. Half Life en verimli oyunlardan biri olduğundan özellikle geniş modifikasyonlarına bir göz atmanızı tavsiye ederim. Benim hoşuma giden modifikasyon başlıkları deneyin bakalım..

Fist Ffull of Steel
http://www.planethalflife.com/community/motw/ffs.shtm
inceleyin.

After-Life: Gordon Freeman bir cinayete kurban gitmiştir. Freeman'in cesedi bulunduktan sonra, siz, yani Doug Cavent olarak, bu esrarengiz cinayeti araştırmaya başlıyorsunuz. İlginç bir mod.

FireArms: Single Player 'da Ezekiel Sawyer rolündesiniz (Half Life daki Gordon Freeman gibi), Sawyer yılların deneyimlisi profesyonel bir paralı asker. Özel bir uluslararası güvenlik firmasında görevlendirildiniz.. hmm

Şimdi son olarak ziyaret edeceğimiz en geniş çapta hazırlanmış ve hepsinin içinde ilk yapılan gezegen Quake'e yolculuk.

PlanetQuake
(www.planetquake.com)

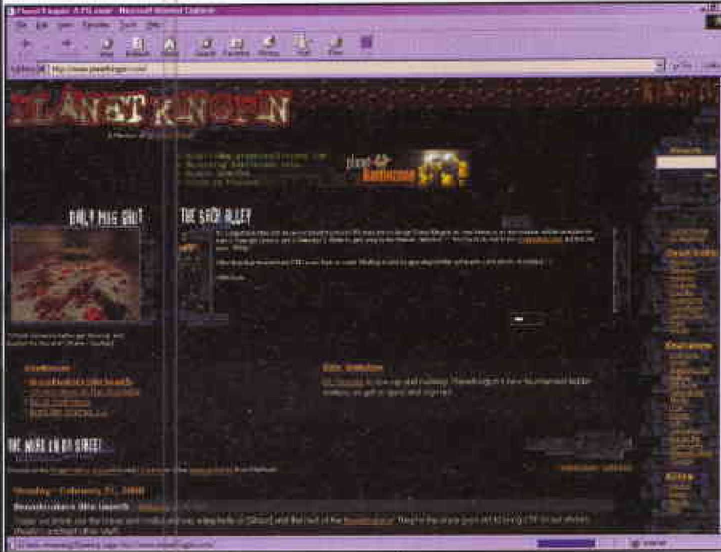
Dediğim gibi Planet zinciri içinde ilk inşa edilen PlanetQuake oldu bu daha sonra geliştirilerek ve büyüyerek 3 kafadarın ortak olduğu Planet Hollywood'a kadar uzandı. Browserinize www.planetquake.com yazdığınızda karşınıza bir bilgi ve link yığını çıkacak sakın panik olmayın çünkü herşey ilk göründüğü kadar ürkütücü değil. Çok güzel hazırlanmış sayfa tasarımı aradığınız şeyi çabuk bulmanız konusunda da kendini belli ediyor. PlanetQuake kendi içerisinde ayrı ayrı olarak hazırlanmış, Quake 1,2 ve 3 sayfaları içeriyor ekrandaki linklerden ulaşabiliyorsunuz. Hatta gene buradan Quake III Arena 'yı satın almanız bile mümkün sağdaki linkten.

Bunların haricinde Strateji ve RPG Planetlerinin yanısıra donanım ağırlıklı (www.planethardware.com) sayfalarına, (www.radiospy.com) ile her türlü müzik hakkında online bilgi veren linkler sağlayan ve ayrıca online hizmet veren radyo istasyonlarını bulup önünüze getiren harika bir site. Gene Gamespy Networks zinciri dahilinde (www.planetdreamcast.com) ise console oyunlarına yönelik geniş bir site buradan console meraklıları arkadaşlar aradıklarını hatta aramadıklarını bulabilecekler.

Evet Planet serisi kısaca böyle







genelde bir zincir olduğundan formatları ve içerik yapıları aşağı yukarı aynı o yüzden hepsini incelemeye gerek yok, ama herbirisi o oyun için gerçekten bir gezegen sıfatını hakediyor.

Şimdi de sizlere bu ayki Multiplayer dünyasından bir konuğumu ve Online Gaming üzerine web sayfasını tanıtmak istiyorum, ardından kendisiyle yaptığım bir söyleyişiyi okuyabilirsiniz. Bu ayki konuğum Warhelmet, kendisi Türkiye'de çok fazla benzerine rastlanmayan bir çalışma gerçekleştirmiş sayfasında, özellikle Quake 2 üzerine birçok faydalı bilgiyi bulmak mümkün. Pek benzeri bulunmayan Türkçe kaynak niteliğindeki bu sayfa yeni başlayan Olg oyuncuları için bir referans olabilecek güzel bir başvuru sayfası, adresi ise http://warhelmet.cjb.net

Burada Türkiye'deki oyun sunucuları, nasıl bağlanılacağı, gerekli programlar, demolar, ünlü oyuncularla röportajlar, ekran görüntüleri ve bunların Türkçe mizah yorumları, oyun taktikleri, config ayarları, console komutları, gerekli linkler ve haberlere elinden geldiğince yer vermeye çalışmış. Kendisine çalışması hakkında birkaç sorumuz oldu, isterseniz neler konuştuk sizde katılın..

Level : Warhelmet kendini biraz tanıtırmısın hangi oyunları oynuyorsun, hangi konularla ilgileniyorsun bilgisayarda veya dışında?

War: Öncelikle bana bu fırsatı verdiğiniz için teşekkür ederim. 1973 İstanbul doğumluyum, 10 senedir Marmaris' te oturuyorum. Bilgisayar en büyük saplantım, onun dışında maket uçaklara, yarış tipi motorlara aşırı ilgim vardır. Turistik yerde oturduğumdan dolayı Windsurfing, Scuba Diving gibi yaz sporları yapar, bara gitmeyi eğlenmeyi severim. Strateji ve araba yarışı türü oyunları oynarım, Quake'ten vakit kalırsa :))

Level : Quake 2 oynuyorsun peki böyle ilginç bir sayfa yapmak nereden aklına geldi? Gerçekten başarılı bir çalışma olmuş bizce.

War: Teşekkürler !.. Bunu duymak güzel :)) Ben Quake oynamaya başlamadan önce çok zorluk çektim. Neden mi ? Rehber olabilecek Türkçe detaylı bir sayfa aradım ama bulamadım. Hepsi İngilizce idi, takıldığım yerler oldu danışacak kimse yoktu. Başkalarının bu zorluğu çekmemesi amacıyla bi sayfa yapayım dedim. Öncelikle tamamen basit ve amatörceydi, karşılaştığım ilgi beni daha da ateşledi ve sayfam bugünkü haline geldi.

Level: Evet herşeyden önemlisi ülkemizde bu tür amatör ruhla da olsa bir şeylerin yapılıyor olması ve sürekliliğin sağlanması bizleri çok mutlu etti ve diğer OLG'cilere de örnek olması açısından yayınlıyoruz, peki bir clanın var mı?

War: Evet. Quake oynarken yakaladığımız çok iyi dostluklar sonucu 3 arkadaş bir araya gelerek ExecutionerS, kısaca [ExS] adında bir Quake 2 Clanı kurduk şu an 6 kişiyiz. Clan'ımızla ilgili daha geniş bilgi ve detayı http://exs.cjb.net 'ten öğrenebilirsiniz.

Level: Peki bu yaptığın sayfa benzeri veya başka birşey, gelecekte yapmayı düşündüğün web tabanlı birşeyler varmı?

War: Evet aklımda bir çok proje var, ama inanın zaman kalmıyor pek. Öncelikle bu sayfamı Türkiye'nin en geniş Türkçe içerikli Quake sitesi yapmak için ciddi projelerim var. Bu konuda en iyi olmak için daha çok çabalayacağım. Bence zaman en büyük problem, bir çok arkadaş benle ortak web tabanlı birşeyler yapmak istiyor, bir çoğu da bana yapar mısın diyor. İnanın zaman olsa çok daha hoş ve güzel şeyler yapacağım.

Level: Quake dışında oynadığınız FPS tarzı oyun varmı sadece Quake klanımısınız hatta sadece Quake2 mi? Quake 1 veya 3 oynamıyor musunuz?



War: Quake dışında pek oynamıyorum açıkçası, Quake bayağı zamanımı alıyor. Clanımız ise Quake2 clanıdır. Quake1 yada Quake3 oynamıyoruz. Quake2'ye yoğunlaşmış durumdayız hepimiz. Ama Quake3 de geçiş yapacağız tabii :)) Multiplayer olarak Quake1 hiç oynamadım oynamak isterdim ve hala da isterim. Quake3'e gelince, ancak Net Cafe'lerde oynuyorum. Ama Quake2 daha iyi geliyor bana nedense.

Level: Peki Warhelmet sana son olarak şunu sormak istiyorum konumuz Multiplayer Gaming fakat nedense bunların içinde en çok bağımlılık yapılan neredense fanatik olunan iki oyun var Quake 1 ve 2, sen Quake2 oyuncusu olarak neler hissediyorsun Q2





maplerinde oynarken, sence bu oyunu diğer multiplayer oyunlardan ayıran nedir?

War: Evet kesinlikle bağımlılık yaratıyor. Ben netteki zamanımın yüzde sekseninden fazlasını Quake2 oynayarak geçiriyorum.



Hatta bu oyunu hiç oynamamış önceden bu da ne kadar acayip oyun, bu adamlar da manyak, bu sadece bi oyun derken bi bakmışlar kendilerini kaptırmışlar. Quake1 ve Quake2 olması bence oyunun özelliği yani yaşattığı atmosfer, his, öldürme duygusu diyebilirim. ID Software bunu çok iyi başarmış bence. Maplerde dolaşırken, insan gerçekten oradaymış hissine kapılıyor, multiplayer olarak çok başarılı bir oyun bence Quake serisi, zaten tüm dünyada bu kadar tutulmasından da bu rahatlıkla anlaşılıyor. Tam bir sanal dünya işte, hala bu oyunla tanışmamış arkadaşlara kesinkle tavsiye ederim !..

Level: Sayfamıza konuk olduğun için teşekkürler Warhelmet vakit buldukça çalışmalarının devamını diliyorum en azından yeni açılan Level Online sitemizin Online Gaming bolumüne oyuncu ve Clan olarak katılmanızı ve kayıt olmanızı isterim bu sayede sizleride sayfalarımızda görmek bizi mutlu edecektir.

War: Bana da bu fırsatı verdiğiniz için tekrar teşekkürler.

Bu aylıkta bu kadar önümüzdeki ay Half Life, Unreal ve hazır olurlarsa Quake 3 için bir çok modifikasyon inceleyeceğiz. Bu oyunlara biraz değişiklik katma zamanı geldi. Bu modlardan derlediğimiz resimlere bir bakın ve şimdilik hoşçakalın.



Bu ay Online Gaming konusunda hizmet veren Internet Cafe 2000 ile Multiplayer Gaming hakkında kısa bir söyleşimiz daha var.

Level : Siz Müşterilerinize Online Gaming hizmeti veren bir kafe olarak yaptığınız faaliyetler hakkında biraz detaylı bilgi verip Online Gaming tanımını biraz açıklarmısınız?

IntCafe2000 : Öncelikle sizlere bu konuda bilgilendirme fırsatı verdiğiniz için teşekkür etmek istiyorum. Ülkemızde büyük bir hızla artan Internet Cafe sayısına bakılacak olursak, potansiyelin kendini yeterince belli ettiği açıkça görulebilir. Bizde bu konuda daha farklı bir yaklaşım sergilemek istedik ve klasik Internet Cafe anlayışının dışına çıkarak geniş bir Multiplayer Gaming hizmeti vermeyi hedefledik. Fikir ilk olarak buradan çıktı denebilir. Şimdi müşterilerimizden çok olumlu tepkiler alıyoruz. Online Gaming kısaca birden fazla oyuncuya destek veren çeşitli oyunlar için hazırlanmış bir network ortamı diyebiliriz bizim ortamımızı.

Level : Multiplayer Gaming desteği veren oyunlardan en çok rağbet görenler sizce hangileri ve neden bu derece ilgi görüyorlar?

InfCafe2000 : Bu tarz oyunlar zaten çok fazla olduğundan hepsi bulundurmamız mümkün olmuyor. Ama özellikle First Person Shooter tarzı oyunlar arasında sivrilenlerden tabiki Quake serisi önplanda, onun ardından yeni rekabete giren Unreal Tournament, Half Life ve Delta Force ile benzerleri oldukça revaçta. Hemen ardından spor oyunlarına büyük ilgi var Fifa serisi ile Need For Speed, Test Drive gibi araba yarışları çok popüler. Hemen ardından ise strateji oyunları özellikle Starcraft ve Age of Empires strateji meraklıları tarafından bırakılamıyor. Neden ilgi gördüklerine gelince bu oyunlar zaten kendilerini yeterince ispatlamış oyunlar ve gerçekten büyüleyici mekanlar içeriyor Multiplayer meraklılarının bu büyüden kaçmaları mümkünmü sizce? Ama bunlara benzer birçok oyun olsa da henüz bu oynanabilirliği yakalayabilmiş çok sayıda oyun yok ne yazıkki.. yakında çıkmasını beklediğimiz Soldier of Fortune ve birkaç surpriz oyundan da ümitliyiz her an bizimde sürprizlerimiz olabilir.

Level : Peki sizce Multiplayer destekli Online Gaming oyunları nereye gidiyor ne tür bir geleceği var düşüncesindesiniz?

InfCafe2000: Bizim takip ettiğimiz kadarıyla Multiplayer destekli Online Gaming sektörü çok büyük bir hızla büyüdü ve inanılmaz oyunlara doğru büyüyor. Artık eskisi gibi kötü görüntülü oyunlar yerine neredeyse gerçeğe dönüştürülmüş derin konulu veya çok derin grafik detaylı oyunlar bu sektörün çok daha ilerilere gideceğini ve yakın zamanda Virtual Reality konusunuda tam olarak dahil edecekleri inancındayım. Bu sefer oyun olayı çok daha farklı boyutlara taşınacağından taleplerde kat kat artacak tabiki.

Level : Sizce Online Gaming hizmeti veren Internet Cafe lerde ki bilgisayar konfigürasyonları nasıl olmalı geneli yeterli görüyormusunuz? Çünkü bu oyunların hepsi Multiplayer oynanabilmesi için güçlü makinalara ihtiyaç duymakta.

IntCafe2000: Evet güzel bir konuya değindiniz, kafelerdeki bilgisayarların tüm bu oyunları kaldırabilecek kapasitede ve güçte olmaları esas önemli nokta, zira bu tür oyunlarda tam olarak oyuncuların tatmin olabilmesi için bunun yapılması zorunlu. Bizim kullandığımız ve benim tavsiye edebileceğim ortalama konfigürasyon ise saniyede ortalama 70-80 kare verebilecek güçte ekran kartları, en az 64 mb ram, celeron 400 işlemci, monitör olarak ise 17" olması son derece önem kazanıyor. Mouse ve klavyelerin ise fonksıyonel özellikleri olması bizzat müşteriler tarafından talep edilen maddeler.

Level : Sayfalarımıza konuk olduğunuz için çok teşekkür ederiz önümüzdeki ay First Person Shooter oyunlar üzerine çıkmış modifikasyonları tanıtacağız sizinde bunları eklemenizi tavsiye ederiz.

IntCafe2000 : Elbette tekrar biz teşekkür ederiz.

Kaan Ünaldı

Windows 2000'e Merhaba Deyin


Tuğbek Ölek

Yılbaşı ve sevgililer gününün ardından yılın üçüncü kutlaması 17 Şubat'ta yapıldı. Windows 2000'in piyasaya çıkışı tüm dünyada ve yurtta çeşitli etkinliklerle kutlandı. Yurdumuzdaki etkinliklerin ana merkezi Lütfü Kırdar'da Microsoft'un ev sahipliğindeydi. Görev bilinci ve bir parça eğlence umuduyla soluğu Lütfü Kırdar'da aldım. Her yerdeki dev Windows 2000 afişleri, dehşet bir kalabalık ve San Fransisco'dan canlı yayınla Microsoft tam bir gövde gösterisi yaptı. Ama doğruyu söylemek gerekirse her şey çok sıkıcıydı. Öncelikle her taraf lacivertleri içinde ve rengarenk kravatları ile beyefendi doluydu. Başka bir deyişle kuru kalabalık. Yeterince yemek yoktu ve karnı doyurabilmek için laciverttilerin bir kısmıyla itişip kakışmak zorunda kaldım. Kalabalık içinde görmeyi umduğum insanların çok azını bulabildim. Tanıtım sırasında hiçbir Windows çöküp kahkahalar arasında dev ekranı maviye boyamadı (ne de olsa NT tabanlı). Üstelik çıkışta bir Windows 2000 bile dağıtmadılar. Yoğun çabalarıma aldığım cevap biz size daha sonra yollayacağız oldu yine. Mahsuru yok iki senedir bekliyoruz iki hafta daha bekleyebilirim. Ama insan böyle bir gösteride gerçek anlamda bir eğlence umuyor. O kadar canım sıkıldı ki Beko standında Selin Toktay'ı görmek bile keyfimi getiremedi. Belki geceyi bir parça renklendiren tek şey her "Enterperise" ve "Next Generation" dendiğinde sahneye fırlayıp Bill Gates ile geyik yapan favori Atılgan kaptanımız Picard'dı.

Gecenin anafikri iseSan Fansisco'dan tüm dünyaya duyurulan yeni Microsoft stratejisi "The Business Internet" idi. İş hayatı, sosyoloji ve küçük ölçekte insan psikolojisi üzerine etkileri uzun uzun incelenebilecek bir konu. Ama bizim derdimiz değil. Bu işi büyük kardeş ciddi dergilere bırakalım. Bizim için önemli olan Windows 2000'in oyuncular içinde dikkate değer bir alternatif olması. Gerçi Microsoft her yerde Windows 2000'in iş amaçlı olduğunu bağırıp duruyor. Ancak tüm beklentimiz Windows 2000'in sağlam kernel yapısı ve gelişmiş özelliklerinden bizimde yararlanabilmemiz. Gelecek ay Windows 2000'i yeterince kurcaladıktan sonra bu konuda daha uzun bir yazı yazmayı umuyorum.

LEVEL Performans

Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödülsüz bırakmaycağız.

LEVEL Teknoloji

Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.

LEVEL Ekonomi

Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukça rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

Alev alev bir hard-disk

Bu ay ki sıkı DDR-RAM'li GeForce testleri sırasında test sistemimizin hard-diski yandı. Hard-disk hakkın rahmetine kavuşurken için-deki Athlon 500MHz ile yapılmış tüm 3DMark2000 testlerini de beraberinde götürdü. Olayın test prosedürünün son gününe denk gelmesi baştan yapılmak zorun-da kalınan tüm testlerin işleri aksatmasına yol açarken sevgili teknik editörümüz kendisine yöneltilen eleştiri oklarını büyük bir pişkinlik içinde "iyi teknik editörler back-up almaz" diy-erek yanıtladı. Bununla da yetinmeyen



editörümüz yazısında ne kadar iyi test yaptığının yanında ne kadar iyi hard-disk yaka-bildiğini anlatmay gerek görmedi. Tüm bunlar yetmiyormuş gibi durumu kurtarmak için yaptığı son manevra olan bu haberi kendi ağzından yazmaması tümümüzü çileden çıkardı. Kaybettiğimiz sevgili hard-diskimize tanrıdan huzur, ailesine ve tüm Quantum camiasına baş sağlıklarımızı iletirken Tuğbek'i hepinizin önünde kınıyoruz.

Hoparlörün Upgrade'i

Gerçekten iyi olduğuna inandığınız iki yan hoparlörünüz varsa ancak güçlü bass tonlarının eksikliğini hissediyorsanız elinizde çok iyi bir fır-sat var. Yamaha'nın 25Watt RMS (400 Watt PMPO) gücündeki şahane subwooferı YST-MSW10 Mart ayı boyunca neredeyse yarı fiyatı-na satılacak. Şu an piyasada bu-labileceğiniz en iyi subwoofer'lar-dan biri olan YST- MSW10 te-miz ve güçlü bass'lar için çok iyi bir seçenek. Normalde 79$ son kullanıcı fiyatı olan YST-MSW10 Mart ayı bo-yunca fiyatı 49$. Yamaha gibi kaliteli bir hopar-löre sahip olabilmek için böyle bir fırsat çok az ele geçer. Eğer bir subwoofer'a gerçekten ihti-yacınız varsa sakın ama sakın kaçırmayın. Ayrıntılı bilgi için (212) 225 68 08'i arayarak ithalatçı SKY'a direkt ulaşabileceğiniz gibi www.shop.superonline.com/sky adresinden de sipariş verebilirsiniz.



CpuTrek 4: Hertzurrection

İşlemci Dünyası Allak Bullak

Geçen ay anlatmaya başladığımız hikayeye kaldığımız yerden devam ediyoruz. Hatırlarsanız geçen ay kasabaya yeni gelen yabancı AMD ile emektar şerifimiz Intel arasındaki düello iyice kızışmıştı. Bizde gittikçe artan işlemci hızları ve düşen fiyatlar karşısında kaç köşe olacağımızı bilememiştik. Herkes gibi "bu mücadelenin tek galibi elbette biz kullanıcılar" gibi birkaç klişe cümle kurmuş ya da kurmayı düşünmüştük. Geçen bölümümüzde tam AMD 900MHz'lik Athlon'un duyurusunu yapmıştı ki sahne kararmıştı.

Biz bu sıkı aksiyon filminin daha da hızlanarak devam etmesini bekliyorduk ki her şey bir anda tepe taklak (allak bullak da denilebilir) oldu. Ve favori filmimiz bir anda bir tragedyaya hatta bir alaca karanlık kuşağına döndü.

İlk felaket Athlon'u destekleyen yegane çipset olan AMD 571 Irongate çipsetinin GeForce'lar ile uyumsuzluğunun ortaya çıkmasıydı. Bu konuya geçen ayki Elsa Erazor X incelemesinde bi-



raz değinmiştim. Ancak bu ay "GeForce DDR'lar hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey!" yazımda Athlon – GeForce sorunlarını enine boyuna inceledim ve ne gibi çözümlere gidilebileceğini anlattım. Her neyse nerede kalmıştık. Evet... Irongate içindeki bu ciddi bug bir anda Athlon'ların gözden düşmesine yol açtı. Bu durumda GeForce kullanmak isteyenlerin umut kapısı olan Intel durumdan gayet memnun 1GHz işlemcisinin oldukça yakın olduğunu henüz açıklamıştı ki daha büyük bir felaketin Intel cephesine dayandığı görüldü. Piyasada PentiumIII işlemci kalmamıştı. Ancak bu sorunun sebebi PentiumIII'lerin beklenenden çok satması değil Intel'in büyük bir stratejik hatasıydı. Pek çoğunuzun bildiği gibi Intel uzunca bir süre önce Slot işlemcilerden vazgeçip tekrar soket işlemci üreteceğini açıklamıştı. İşte Intel bu kararını uygulamaya çok yanlış bir zamanda başladı. Çünkü piyasada (Türkiye piyasasını kast ediyorum) yeni soket PentiumIII'lerimizi takabileceğimiz anakart yoktu. Intel ezeli rakibi AMD'nin yaptığı hatanın tam olarak aynısına düşüp piyasada onu tam destekleyebilecek bir anakart yokken bir



işlemciyi piyasaya sürdü. Ve sonunda delicesine süren bu işlemci yarışı anakart'ların bu hıza yetişememesi sonucu piyasayı allak bullak etti. PentiumIII 500'lerin fiyatı ürün yetersizliği yüzünden 300$'ın altından 400$'ın üzerine çıkarken PentiumII'ler tekrar piyasayı dolduruyor, hemAthlon hem de GeForce alma hatasına düşenler stabilite sorunları yüzünden saç baş yoluyordu. Peki bu dev işlemci üreticilerinin bu duruma yaklaşımı ne oldu? AMD önce 1.1GHz'lik işlemcisini ve bu işlemcide bakır kullanacağını duyurdu. Intel "bizim bakıra ihtiyacımız yok" demekle yetindi başlangıçta ama hemen ardından AMD 850MHz'lik işlemcisini piyasaya sürüp arayı açınca apar topar 1.5GHz hızında çalışan bir Willamete'in demosunu yaptı. Kısacası kendi kısır döngüleri içinde hiç akıllanmadan aynı hatalara devam ettiler. Tüm bu kaos içinde bize rahat nefes aldıran tek bir firma vardı: VIA. Intel'in sorunlarla dolu i820 çipsetinin ardından çok daha mantıklı olan VIA 133 çipseti ile imdadımıza yetişen VIA, Athlon sorununu da KX133 çipseti ile çözdüğünü gösterdi. Ancak bu yeni anakartın sınırlarımıza ulaşması biraz vakit alacak gibi. Bu arada VIA Jashua adını verdiği kendi işlemcisini ay sonunda piyasaya sürdü.

GeForce Plus Geliyor

64MB DDR-RAM İle Daha Yüksek Performans

64MB DDR-RAM'e sahip ilk GeForce Plus nihayet yüzünü gösterdi. GeForce çipinin potansiyelinin halen tam olarak kullanılamadığını bildiğimizden bu bizim için hiç de sürpriz olmadı. Ama bu haberde bir sürpriz var. İlk GeForce Plus'u bildiğimiz meşhur ekran kartı üreticilerinden biri değil dünyanın en büyük bilgisayar üreticilerinden Dell tanıttı. Dell GeForce Plus'ı 128MB ECC RDRAM, i820 anakart ve Pentium III 800 işlemciye sahip oyun canavarı Dimension XPS-B serisi PC'lerinde kullanacak. 64MB'lık yeni GeForce yapılan ilk Quake III testinde çok yüksek performans verdi. 1600x1200 çözünürlük ve 32-Bit renk derinliğinde tüm grafik özellikleri açıldığında GeForce Plus 20 kare civarı bir skora ulaşarak 32MB DDR-RAM'li modellerin nerdeyse 2.5 katı bir performansa ulaştı. Daha düşük çözünürlükte performans farkı %20 civarında. Üstelik bu sonuçlar Dell'in kendi testlerinden değil bağımsız ve güvenilir kaynaklardan geliyor. Ekran kartı üreten firmaların çok kısa süre içinde benzer GeForce Plus modellerini piyasaya sürmesi bekleniyor.

Playstation 2 Server Çökertti

Japon'lar PS2 İçin Birbirine Girdi



İnternet'in ilk günlerinden beri güçlü sisteme sahip bilgisayarlarıyla site çökerten hacker'ları çok duyduk. Ama ilk defa bir konsol cihazı site çökertiyor. Siteyi çökerten Playstation 2 çöken site ise Sony'nin kendi Japonya sitesi. Ama bu site çökmesi hikayesi oldukça farklı.

Konsol dünyasına yeni bir çehre getirmesi planlanan Playstation 2'nin 4 Mart'tan itibaren Japonya'da satışa çıkacağını çoğunuz biliyordur. Sony büyük bir gaflette bulunup ilk 1000 Playstation 2 için web sitesinden erken siparişler almaya kalkınca kaldırabileceğinden büyük bir hit ile karşılaştı. Siparişlerin kabulüne başlanmasının birkaç dakika ardından site dakikada 100.000 hit alınca Sony kendi server'larını kapamak zorunda kaldı. İlk bine girme konusunda oldukça hırslı olan Japon'lar site kapatıldıktan uzun süre sonra bile siteye saldırmaya devam ettiler. Kapalı olan siteye girmeye çalışanların sayısı dakikada 400-500 bin kişiyi buldu.

S3 ve nVidia Biraderler

S3 ve nVidia bir yılı aşkın bir süredir birbirlerini yiyip duruyordu. 3dfx'in kendi kartlarını üretme kararının ardından piyasada baş başa kalan iki firma sıcak bir rekabete girişmişti. Özellikle nVidia'nın M64 ve Vanta işlemcileri ile S3'ün iddialı olduğu düşük seviye ekran kartı piyasasına yönelmesi iki firmanın arasını iyice açmıştı. Ancak iki firma da bu düşmanlığın 3dfx'in dışında kimsenin işine yaramadığı görmüş olacak ki bir anda tekrar barışıverdiler. İki firma kendi aralarında 7 yıllık bir süreyi kapsayan işbirliği anlaşması imzaladı. Anlaşmanın detayları verilmese de hedefin 3dfx'e karşı daha rahat rekabet olduğu açık.



Windows 2000'i böcekler sardı



Giriş yazısında da uzun uzun anlattığım görkemli tören ile hayat bulan Windows 2000'in bolca bug'lı olduğu açıklandı. Bizzat Microsoft'un açıklamasına göre Windows 2000'in içinde bilinen 63.000 bug var. Ama telaşa gerek yok. Çünkü bu bug'lardan sadece 28.000 tanesi sorun yaratabilecek düzeyde. Windows 2000'in toplam 29 milyon komut satırından oluştuğunu düşünürsek kaba ve gereksiz bir hesapla her 460 satıra bir hata var. 750.000 beta testçisinin bu kadar hatayı gözden kaçırmış olması da oldukça garip.

GeForce DDR'lar hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey

Piyasadaki en hızlı ekran kartının, artıları, eksileri, uyum sorunları, bunların çözümleri ve çok popüler iki modelin ayrıntılı karşılaştırması. Bu dosyayı okumadan GeForcealmayın!.

GeForce işlemci ile güçlendirilen ekran kartları piyasada bulabileceklerinizin en hızlıları olmasına rağmen kendi bu performans delisi işlemcinin hakkını tam anlamıyla veremiyorlar. GeForce işlemcisi çok güçlü ve onun yanında zayıf kalan diğer yan faktörler onun performansını sınırlandırıyor. Piyasaya bir türlü stabil AGP 4X anakartların çıkmaması ve SDRAM'lerin zayıf kalması bu problemler içinde en bilinenleri. Bu dertlerden en azından birini çözebilmek umuduyla geçtiğimiz ay içinde yeni bir tip RAM'e sahip olan ekran kartları çıktı. Double Data Rate (DDR) ismindeki bu yeni RAM'ler aynı anda iki kere veri taşıyabildikleri için otomatik olarak orijinal hızlarının iki katı bir hızda çalışıyorlar. Bu ay bu yeni DDR-RAM'lerin ikisini Elsa Erazor X2 ve Winfast GeForce256 DDR'ı inceleyeceğiz. Yapı olarak birbirinin hemen hemen aynısı olan bu iki kartı ayrı ayrı incelemek yerine iki incelemeyi birleştirmeyi daha doğru buldum. Böylece hem GeForce'larla ilgili son trendleri tartışabileceğiz hemde iki kartı karşılaştırma şansımız olacak.

GeForce'u Hatırlamak

Daha derinlere inmeden önce GeForce neydi biraz hatırlayalım. GeForce hakkında bilmeniz gereken ilk şey onun sıradan bir 3D işlemci olmadığı. GeForce nVidia'nın verdiği isimle bir GPU. Yani bir Grafik İşlem Birimi (Graphics Processing Unit). Bu ismin verilmesinin sebebi CPU'lara gönderme yapmak. Çünkü GeForce en az Athlon'lar ve Coppermine PentiumIII'ler kadar gelişmiş ve karmaşık bir yapıya sahip.

Peki GeForce'u farklı kılıp onu GPU mertebesine çıkaran ne? Sahip olduğu fazladan iki Grafik pipeline'ı yani Transform&Lightning. Bunlar daha önceki 3D kartlarda da olan Triangle Setup ve Texturing pipeline'larıyla birleşince 3D grafiklerin çizim işleminin (rendering) işlemciden tamamen bağımsız olmasını sağladı. Bu da oyunlarda daha fazla poligon yani daha iyi görüntü kalitesi anlamına geliyor. Transform&Lightning ile daha ayrıntılı bilgi için bu ay ki CHiP dergisindeki geniş dosyaya bir göz atabilirsiniz.



Bu temel özelliğinin dışında GeForce çok daha gerçekçi yansımalar sağlayan Cube Enviroment Mapping, Yüzeylerde girinti ve çıkıntılar oluşturan Emboss Bump Mapping, Anti-Aliasing, 32-bit rendering gibi pek çok özelliğe sahip. Bu konuda sahip olmadığı iki özellik Enviromental Bump Mapping ve S3 Texture Compression. Bu iki özellik dışında GeForce'da istediğiniz tüm özellikleri bulabilirsiniz.

AGP'nin Faydaları

GeForce hakkında bu kadar konuşmak yeter. Piyasaya çıkalı dört ay olduğunu düşünürsek zaten bir çoğunuz onun hakkında gerekli her şeyi biliyorsunuz. Eğer daha detaylı bilgi istiyorsanız www.nvidia.com adresinden istediğiniz her şeye ulaşabilirsiniz.

Bu yazımızda inceleyeceğimiz önemli konulardan biri AGP. Çünkü hali hazırda AGP ve piyasadaki ürünlerin AGP sorunları konusunda pek çok karanlık nokta var. Bu noktaları bir parça olsun aydınlatmaya çalışacağım.

Öncelikle bir fikri olmayanlar için iki cümlede AGP nedir? Advanced Graphics Port ekran kartının sistem RAM'ine direkt olarak ulaşmasını sağlayan teknoloji. Bu sayede ekran kartı için gereken bilgiler ve özellikle texture'lar bu özel veriyolu ile ekran kartına çok daha hızlı ulaşarak kartın daha verimli çalışabilmesini sağlıyor.

Bildiğiniz gibi AGP'nin 1X, 2X ve 4X olarak üç ayrı tipi var. AGP 1X ekran kartına saniyede 266MB veri taşınabilmesini sağlıyor. 2X bunun iki katı, 4X ise dört katı yani saniyede 1066MB veri akışını mümkün kılıyor. Bu rakamlara özellikle dikkat etmenizi istiyorum. Çünkü gerçekten çok yüksek değerler. Burada bahsettiğimiz saniyede 1GB veri aktarımı. Günümüzün ekran kartları ve özellikle de GeForce'lar böylesine geniş bir veriyoluna ihtiyaç duyuyorlar. Peki veri yolumuz bu kadar geniş olmaz ve dar kalırsa? O zaman kaynağı az olan bir üs nasıl daha az tank üretiyorsa ekran kartı da onu besleyen yeterli veri olmadığı için daha yavaş çalışıyor.

AGP'nin Sorunları

Öyleyse AGP 4X tam da bir ekran kartının ihtiyacı olan şahane bir teknoloji. Aslında değil. Çünklü AGP'nin büyük handikapları var. Birincisi her ne kadar AGP 4X ekran kartını beslemeye yeterli olsa da mevcut RAM'lerimiz AGP'yi besleyecek kadar güçlü değil. Piyasaya çıkan yeni 133MHz'lik RAM'ler bile sisteme ancak 1GB veri sunabiliyor. Aslında bu AGP 4X'in ihtiyacını birebir karşılayacak bir değer. Ancak RAM'in sunduğu bu 1GB'lık veriyolu PCI yuvaları, hard-disk'ler, işlemci ve AGP arasında paylaşılınca AGP hiçbir zaman istediği veriyi alamıyor. Özetlemek gerekirse AGP 4X'in tam anlamıyla işe yarayabilmesi için çok daha hızlı RAM'lere ihtiyacımız var. Mesela bu ay incelediğimiz ekran kartlarında bulunan DDR-RAM veya sadece i820 çipsetinin destek verdiği RAMBUS (PC800) RAM'ler gibi. Bu gelişmiş RAM'ler olmadan AGP 4X bile ancak AGP 2X hadi bilemediniz AGP 3X performansını



geçemeyecek.

Bu sorunu bir nebze olsun aşmak için nVidia GeForce'a Fast Writes dediğimiz özelliği ekledi. Fast Writes'ın mantığı işlemci ile ekran kartı arasındaki tüm verilerin RAM üzerinden değil direkt ve bağımsız bir kanaldan taşınması. Böylece en azından RAM üzerindeki ağırlık azaltılarak buradaki dar boğazı bir nebze olsun azaltmak hedefleniyor. Fast Writes şu an sadece i820 çipsetli anakartlar tarafından destekleniyor (o da şaibeli olarak) ve yakında bu teknolojiyi destekleyen bir anakartın çıkması beklenmiyor.

Ekran Kartı Değil Anakart

Tüm bu detaylardan ortaya çıkan gerçek önemli olanın hangi GeForce'u değil hangi anakartı seçtiğiniz. Çünkü her anakart'ın ekran kartları ve AGP açısından artıları ve eksileri var. Peki ekran kartları konusundaki seçimi nasıl oluyor da bu kadar kolay harcayabiliyorum? Çünkü ekran kartlarında eskisi kadar çeşitlilik yok. Evet Voodoo3'ler ile GeForce'lar birbirinden oldukça farklı ama iki GeForce arsında çok da fark yok. Bunun sebebi ekran kartı üreten tüm firmaların kartı piyasaya zamanında yetiştirmek için tasarım yapmaktan kaçması ve referans tasarımı kullanması. Piyasada gördüğümüz son özgün kart geçen ay incelediğimiz ELSA ErazorX'di. Bu ay incelediğimiz ErazorX2 ile ELSA da tasarım yapmayı bıraktı ve tüm ekran kartları referans tasarımlarını kullanır oldu. Şu an piyasada bulunan GeForce'lar arasında sadece detay farkları var. Kullanılan malzemenin kalitesi, soğutucu fanın ne kadar kaliteli olduğu, kullanılan RAM'lerin erişim süresi, yazılım ve sürücülerdeki farklar gibi. Aslına bakarsanız küçük dediğimiz bu detaylar o kadar da kolay yabana atılır değil ve karar verirken dikkat etmeniz gereken parametreler. Ama eskisi gibi aynı işlemciyi kullanan farklı kartlarda belirgin performans farkları yok. Birbirine çok benzeyen kartlar arasındaki performans farkı çoğu zaman %1'i bile bulmuyor. Bu konuya iki kartımızı karşılaştırdığımız bölümde daha fazla değineceğim.

Madem bizim için önemli olan anakart o halde piyasada bulunan anakartlara bir göz atıp GEForce için doğru olanın hangisi olduğunu bulmaya çalışalım.

Pentium III Anakartlar

1- Intel BX:

BX'ler bizim eski ve emektar anakartlarımız. 1.5 seneyi aşkın bir süredir piyasadaki en sağlam anakart olma özelliğini koruyor. Ne yazık ki sevgili BX'ler artık çok yaşlandı. Yeni teknolojileri desteklevemiyor. Mesela AGP 4X, UDMA66, 133MHz'lik BUS hızı gibi. Gerçi geçen ay incelediğimiz Abit BE6-2 gibi gelişmiş BX anakartlar en azından UDMA 66 ve 133MHz Bus hızını destekliyor. Ama çipset mimarisinin bunlara uygun olmamasından dolayı sorunlar yaşanabiliyor. Bunun altındaki en önemli sebeplerden biri RAM'e ayrılan BUS'ın 133MHz olmaması. Ama bundan da önemlisi piyasadaki hiçbir BX anakartın AGP 4X desteği yok. Demek ki BX anakartlar GeForce'un ihtiyacını karşılamaktan oldukça uzak. Öyleyse GeForce alacak bir kişinin BX anakart seçmemesi gerekiyor. Ama GeForce dışında TNT2 veya Savage4 gibi daha hesaplı ekran kartı alacaksanız gelişmiş BX anakartlar ideal. En azından başınızın ağrımayacağı kesin.

2- Intel i810

AGP portu olmayan bu anakartın bırakın GeForce uyumluluğu S3 Trio 3D'yi bile hak etmiyor. Eğer oyunları seviyorsanız i810'lardan şiddetle uzak durun. Eğer alma hatasına düştüyseniz elinizden çıkarmaya bakın.

3- Intel i820 Camino

Şu an piyasada ki anakartlar içinde GeForce'a en uyumlusu Camino gibi gözüküyor. Bunun üç sebebi var. Birincisi AGP 4X

K7M ve GeForce, Zor Bir Aşk Hikayesi

Evet gelelim bu makalemizin en can alıcı konusuna. K7M (ve doğal olarak diğer Irongate çipsetli anakartlar) ile GeForce arasındaki sorunlar ne ve nasıl çözülür. Sorunun kaynağını az önce açıkladım aslında. Irongate'deki bir bug yüzünden GeForce'un sürücüleri yükleme sırasında AGP hızını 1X'e kilitliyorlar. AGP'yi tekrar 2X'e getirmek için biraz registry ayarı gerekiyor. (Dikkat! Registry ayarları hakkında bir fikriniz yoksa sadece bu linki takip ederek indirdiğiniz dosyayı çalıştırın: web.ukonline.co.uk/christopher.hill/files/athlon2x.reg aynı işi görecektir.) Yapmanız gereken "HKEY_LOCAL_MACHINE"'in alt dizininden "Software-NVIDIA-Corporation-Global"ı takip etmek. "Global"ın altına "System" isminde yeni bir anahtar yaratmak. Bu anahtarın içine yeni bir DWORD değeri oluşturun. Bu değere "EnableIrongate2X" adını verin ve dword değeri olarak "00000001" girin. Bu komut ekran kartının AGP 2X olarak çalışmasını sağlayacak. Tekrar AGP 1X'e dönmek isterseniz tek yapmanız gereken bu anahtarı silmek.

Miniport Sürücüsü

Böylece GeForce'umuzu AGP 2X hızında çalıştırmayı başardık. Ancak yazımızın başlarında GeForce'un AGP2X ile stabil çalışmadığını söylemiştik. O halde şimdi ne yapacağız? Elbette ki sistemimizi stabil hale getirecek ince ayarları. Bunun için ilk yapmamız gereken AMD'nin sitesini ziyaret ederek www.amd.com/products/cpg/bin/miniport_445.exe adresindeki son miniport sürücüsünü çekmek ve yüklemek.

BIOS Update'i

Daha sonra www.asus.com.tw/products/motherboard/bios_slota.html adresine gidip buradaki km1008.zip dosyasını çekin. Bu dosyayı bir klasöre açın ve aynı sayfadan download edebileceğiniz flash_k7.exe dosyasının yardımıyla BIOS update'ini gerçekleştirin. Bu BIOS 21 Şubatta çıktı ve büyük ihtimalle sizin anakartınızda daha eski versiyon bir BIOS var. BIOS update'ini nasıl gerçekleştireceğinizi bilmiyorsanız www.cizgi.com.tr/sss/sssbios.htm adresinden öğrenebilirsiniz. Sizi çok fazla siteden siteye koşturduğumu biliyorum. Ama dayanın bir iki küçük işimiz kaldı.

Detonator Sürücüleri

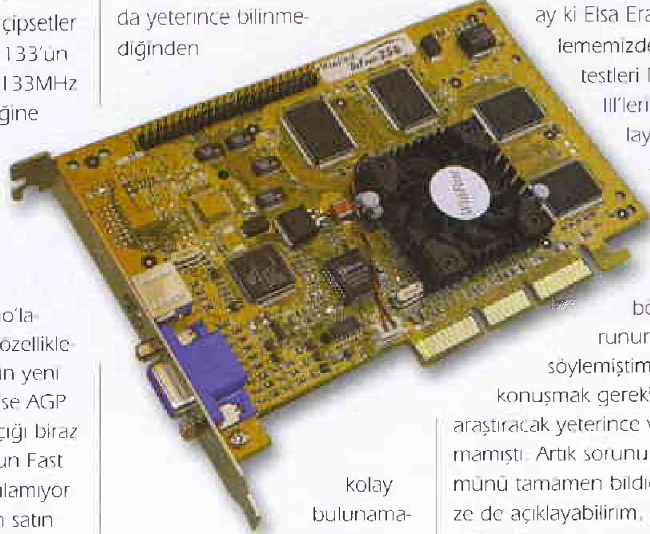
Şimdi yapmamız gereken ekran kartımız için son sürücüleri indirmek. Ancak bu sefer ekran kartı üreticimizin sürücülerini değil nVidia'nın kendi referans sürücülerini kullanacağız. Çünkü bu son sürücüler Athlon'larla olan performansı arttırıyor ve henüz hiçbir ekran kartı üreticisi bu sürücünün kendilerince düzenlenmiş bir versiyonunu çıkarmadığından nVidia'nın sürücülerini kullanacağız. www.nvidia.com/Products.nsf/htmlmedia/software_drivers.html adresinden GeForce için 3.68 detonator sürücüsünü bulup download edin. Download ettiğiniz 368Win9xagp.zip dosyasını bir klasöre açın ve ekran kartınızın sürücülerini bu sürücüleri kullanarak tazeleyin.

Artık K7-M'inizin çok daha performanslı çalışıyor olması gerekiyor. En azından ben tüm bu basamakarı tek tek uygulayarak test sistemimi Pentium III'lerin biraz üzerine çıkarmayı başardım. Ama Athlon testlerinin Pentium III'leri geçmesi sizi yanıltmasın. Burda Athlon testlerinde daha yeni ve performanslı sürücüleri kullandığım gerçeğini unutmamak gerekiyor. Optimize edilmiş K7M'deki Athlon 500MHz performansının BE6-2'deki Pentium III performansını yakaladığını söyleyebiliriz.

desteği, ikincisi Fast Writes özelliği ve üçüncüsü RAMBUS desteği. Yukarıda açıkladığımız gibi bu üç özellik GeForce'un ihtiyacı olan bant genişliğinin sağlanmasında gerekli. Ne var ki bu üç özellikten sadece bir tanesi AGP 4X desteği işe yarıyor. İkinci özellik olan Fast Writes tam bir fiyasko. Sorun nVidia cephesinden mi kaynaklanıyor yoksa Intel'den mi henüz bilen yok. Ama i820'lerde Fast Writes özelliğini açtığınızda performans belirgin şekilde düşüyor. Son özellik olan RAMBUS desteğinin ise şu an için mümkün olmadığını artık hepimiz biliyoruz. Tabii bir anakarta 270$ ve 144MB RAM'e 800$ ödeyebiliyorsanız iş başka. Ama alacağınız performansın sıfır bir bilgisayar parası etmeyeceği açık. Tüm bunların dışında i820 Intel'in bugüne kadar ürettiği en sorunlu çipset ve Fast Writes'da olduğu gibi sonradan yeni sürprizlerle karşılaşma şansımız olabilir.

4- VIA Apollo 133

Bu ayki işlemci savaşları haberinde de söylediğim gibi VIA'nın yıldızı parlıyor. Intel'in yukarıda anlattığım üç anakartındaki handikapları değerlendirince VIA'nın daha makul ve mantıklı çipsetler ürettiği açık. VIA Apollo 133'ün artıları gerçek anlamda 133MHz FSB ve UDMA/66 desteğine sahip olması. VIA Apollo 133'ün tek eksiği ise AGP 4X desteğinden mahrum olması. Apollo 133 AGP 4X, RAMBUS ve Fast Writes özellikleri dışında Camino'ların hemen hemen tüm özelliklerine sahip. Apollo 133'ün yeni versiyonu Apollo 133A ise AGP 4X desteği ile aradaki açığı biraz daha kapatıyor. Camino'nun Fast Writes özelliğinin kullanılamıyor olduğu ve RAMBUS'ların satın alınabilirlikten uzak olduğunu düşünürseniz pratikte Camino'nun Apollo 133A'ya üstün bir yanı yok. Apollo 133'ün diğer bir özelliği de Intel çipsetli anakartlardan daha ucuz olması. VIA çipsetli anakartlar 70-80$ civarı. VIA'nın bu can simidi görünümündeki yeni anakartlarının tek handikapı Türkiye pazarında yeterince bilinmediğinden kolay bulunamamalarıydı. Ancak geçen ay içinde adını bildiğiniz hemen hemen tüm anakart üreticilerinin Apollo 133 anakartları ülkemize geldi. Özellikle ABIT VA6 ve Asus P3V4X kolayca bulunabiliyor. Ne yazık ki Apollo 133A çipsetini kullanan bir modeli tüm araştırmalarıma rağmen bulamadım. Ancak tüm bilindik üreticilerin Apollo 133A çipsetli anakartları var ve bunların bir iki hafta içinde piyasayı dolduracağını umuyorum.



Athlon Anakartlar

Athlon için anakartları bölümlere ayırmaya gerek yok. Çünkü Athlon için şu an sadece bir çipset bulunuyor: AMD K751 Irongate. AMD'nin kendi ürettiği bu çipset aslında oldukça eski ve demode. Her ne kadar UDMA/66 desteği olsa da teknolojisi daha çok Intel BX'e denk. Üstelik Türkiye piyasasında benim şu ana kadar gördüğüm dikkate değer tek Athlon anakartı Asus K7-M. Yani anakart konusunda sadece tek seçeneğiniz var gibi gözüküyor. Zaten bu anakartı testlerimizde kullanıyoruz. Ancak Irongate'ki bir bug onu GeForce'lar için kabus haline getiriyor. Buradaki sorun Irongate ile GeForce'ların AGP 2X kullanıldığında stabil olarak çalışmaması. Bunu GeForce'un sürücülerinin hazırlandığı sırada farkeden nVidia sürücülere özel bir kod yerleştirdi. Bu kod yüzünden sürücü Irongate bir anakartı gördüğü zaman kendini otomatik olarak AGP 1X'e kilitliyor. Yanlış duymadınız. Biz AGP 4X'in peşinde koşarken kendimizi bir anda AGP 1X'de sürünürken buluyoruz. Bu sebepten geçen ay ki Elsa ErazorX incelememizde Athlon testleri Pentium III'lerin %40 dolayında gerisinde kalmıştı ve o incelememizde böyle bir sorunun varlığını söylemiştim. Ama açık konuşmak gerekirse sorunu araştıracak yeterince vaktim olmamıştı. Artık sorunu ve çözümünü tamamen bildiğimden size de açıklayabilirim. Bunun için yandaki kutuya bakabilirsiniz.

AMD Irongate'deki bu bug'ı geç olsa da fark etti ve düzeltti. Ama nedense bir bug'ı düzelttiğini açıklamaktansa Irongate'e yeni bir özellik eklediğini açıklamayı tercih etti. Ama bu yeni bir özellik değil açıkça bir bug'ı yamamak için bulunmuş yöntem. Yöntemin ismi Super Bypass ve piyasaya siz bu yazıyı okurken girmiş olan K7-M'lerde bulunacak. Bu yüzden K7-M alırken revision 1.5 olmasına mutlaka dikkat edin.

Tüm bu sorunlar açıkçası can sıkıcı ve az sonra okuyacağınız bölümde göreceğiniz gibi tam da çözüm değil. Bu durumda Athlon'lar ile GeForce'ların birbirine pek de uygun olmadığını ve şu an için GeForce kullanmak isteyenlerin Pentium III'e yönelmesi gerektiğini söyleyebiliriz. Ama söylemiyoruz. Çünkü piyasadaki Pentium III sıkıntısı yüzünden aynı saat hızındaki Athlon ile Pentium III arasındaki fiyat farkı iki katını buldu. Ve fiyat performans oranını göze aldığınızda Athlon çok çok daha avantajlı.

Peki Athlon'ların bu anakart sorunu ne zaman kadar sürecek? Elbette gizli kahramanımız VIA gelip de bizi kurtarana dek. Çünkü VIA'nın yeni KX133 çipseti bizim için tek umut kapısı. Zaten halen Athlon için geliştirilmekte olan tek çipset KX 133. KX 133 bize istediğimiz hemen herşeyi sunuyor. UDMA/66, 200MHz FSB, AGP 4X, 133Mhz

Benchmark

	Test	Winfast GeForce DDR	ErazorX²
Pentium III 500	Quake II 16-bit		
	800x600	150.1	145.0
	1024x768	125.3	124.3
	Quake II 32-bit		
	800x600	145.1	141.7
	1024x768	111.5	111.3
	Quake III Arena 16-bit		
	800x600	80.1	80.4
	1024x768	73.3	74.1
	Quake III Arena 32-bit		
	800x600	75.9	76.5
	1024x768	58.5	58.2
	3DMark2000 800x600 16 bit	3390 3Dmark	4414 3Dmark
	Game1 Medium	50.5	60.5
	Game2 Medium	46.3	46.2
	3DMark2000 1280x1024 16 bit	3106 3Dmark	3142 3Dmark
	Game1 Medium	46.7	8.4
	Game2 Medium	40.7	40.2
Athlon 500	Quake II 16-bit		
	800x600	159.2	158.0
	1024x768	127.7	127.2
	Quake II 32-bit		
	800x600	153.7	154.2
	1024x768	112.4	112.5
	Quake III Arena 16-bit		
	800x600	84.1	84.3
	1024x768	75.3	74.6
	Quake III Arena 32-bit		
	800x600	78.7	78.1
	1024x768	58.6	57.5
	3DMark2000 800x600 16 bit	4395 3Dmark	4269 3Dmark
	Game1 Medium	58.3	58.4
	Game2 Medium	50.8	50.6
	3DMark2000 1280x1024 16 bit	3106 3Dmark	3181 3Dmark
	Game1 Medium	46.7	49.4
	Game2 Medium	40.7	41.2

hafıza veriyolu. Yani tek eksiği RAMBUS desteği ki bu konuda ki yorumumuzu biliyorsunuz "olmaz olsun!". Üstelik rivayetlere göre VIA KX133'ün ardından DDR-RAM kullanan bir modeli piyasaya sürecek. DDR-RAM normal RAM'lerden iki kat hızlı ve fiyatı RAMBUS'a göre çok daha makul. Üstelik 133MHz'lik DDR-RAM'lerin kullanımı ilk başta anlattığımız RAM dar boğazı için bir çözüm olacak. Çünkü RAM veriyolunun genişliği otomatik olarak saniyede 2GB'a çıkacak ve AGP rahat rahat ihtiyacı olan saniyede 1GB'lık veriyolunu kullanabilecek. O zaman Fast Writes'a da ihtiyacımız kalmayacak. Ancak bu Fast Writes'ı kötü bir fikir addettiğimiz anlamına gelmiyor. Gelecekteki daha güçlü ekran kartları için AGP 4X yetersiz kaldığında Fast Writes çok işimize yarayacak.

Peki en can alıcı sorumuza gelelim. KX133'e ne zaman sahip olabileceğiz? Şu an için bildik markalardan kesin olarak açıklanmış bir KX133 anakart yok. Ülkemizde bulunan anakart firmalarından sadece Luckytech ve Luckystar KX133'lü anakartlarını açıkladı. Bu iki markayı açıkçası pek tanımıyorum. Ancak favori markalarımızdan ASUS ve ABIT KX133'ün geliştirimiyle uğraşıyorlar. Gerçi her iki üreticinin de sitelerinde konuyla ilgili bir bilgi yok. Ancak bu bilgiyi oldukça güvenilir bir yerden VIA'nın kendi sitesinden aldım. Asus'un modelinin ismi K7V ve ABIT'in ki KA7. Ürünü doğrulatmak için ABIT yetkilileriyle görüştüğümde her zamanki gibi ser verip sır vermediler. Ancak ben her iki kartında Nisan ayı içinde piyasaya çıkmasını ve en geç Mayıs sonunda ülkemize ulaşmasını bekliyorum. Bu iki anakart piyasaya çıktığında Athlon kullanıcıları nihayet rahat bir nefes alabilecekler.

Erazor X2 ve Winfast GeForce-DDR

Tüm bu sorunlarla canımızı yeterince sıktıktan sonra bu ayın ekran kartlarına gelebiliriz. Bu iki kartı birlikte incelememin temel sebeplerinden biri iki kartın çok benzer olması olduğunu söylemiştim. Peki neler bu benzerlikler.

Öncelikle ve doğal olarak her iki kart da aynı işlemciyi GeForce256'yı kullanıyor. İkinci temel benzerlikleri aynı RAM'i Infineon'un 6ns'lik DDR-SGRAM'ini kullanmaları. Diğer bir benzer yanları aynı TV-out çipini Conexant'ın BT869'unu kullanmaları. Bu da yetmiyormuş gibi kullanılan fanlarda bir birinin aynısı. Kısacası dikkat etmeye bile değmeyecek bir iki detay dışında kartların fiziksel yapıları birbirinin aynısı. Üretim kaliteleri arasında da çok belirgin bir fark yok. ErazorX2 bir iki küçük ayrıntıda Winfast GeForce DDR'dan daha kaliteli üretilmiş gözüküyor. Zaten her iki üreticiyi de kaliteli kartlar üreten firmalar olarak tanıyoruz.

Peki performans değerleri nasıl? Her iki kartında eş performansda olduğunu söylemek de sakınca yok. Çünkü benchmark skorlarında aldığımız kare oranları bir iki istisna durum dışında 2 kareden fazla farketmedi ve genelde 1 karenin altında kaldı. Ve bu bir iki karelik fark da bir ErazorX2'nin avantajınaydı bir de Winfast'in. Bu çok doğal. Çünkü kartların fiziksel yapıları aynı, sürücüleri referans sürücülerinin makyajlanmış hali. Aynı iki kartın aynı sonuçları vermesinden daha doğal ne olabilir di ki. Piyasadaki diğer kartları test etmeden kesin bir yargı vermek pek doğru değil aslında ama ben test edeceğim diğer tüm DDR-RAM'li GeForce'ların aynı skoru vereceğini tahmin ediyorum.

Öyleyse bu iki karttan birine (veya bir üçüncüye) nasıl karar vereceğiz? Görünen o ki birbirlerinden sadece yazılım, ek sürücü özellikleri, marka ve fiyat cephesinde farklılaşıyorlar. O zaman bu özelliklere bakalım. Başta söylediğim gibi her iki kartın sürücüleride nVidia'nın sürücülerinin biraz makyajlanmış hali. Ancak Elsa sürücüsünden Overclock Utility'lerini çıkarmış Bu durumda overclock yapabilmek için nVidia'nın referans sürücülerini yüklemek zorundasınız. Winfast'ın sürücüleri ise bir GeForce için isteyebileceğimiz her şeye sahip. Ama referans sürücülerinden çok az farklı. Eğer referans sürücüleri ile ekran kartı üreticlerinin sürücülerini yan yana görme şansınız olursa farkın sadece arayüze konan bir logo olduğunu görürsünüz. Elbette ekran kartı üreticilerinin hakkını yememek gerekiyor oraya logoları yerleştirmek oldukça zor olsa gerek.

Sürücüler konusunda da bize fikir verecek bir karar varamayınca elimizde bir tek yazılımlar kaldı. Bu konuda ELSA daha üstün. Erazor X2 ile birlikte sürücülerin bulunduğu CD, içinde Driver ve GP500 gibi iyi birkaç oyunun-da bulunduğu 8 oyun demosundan oluşan bir CD, Drakan: Order of the Flame'in tam sürümü, Corel Draw ve Corel Photo-paint'in 7.0 versiyonu, Elsa'nın kendi hazırladığı video editing programı ELSA MainActor ve DVD player'ı ELSAmovie var. Winfast GeForce DDR ile birlikte ise WinDVD tabanlı olan WinfastDVD Player, görmeye çok alıştığımız colorofic, web tasarımında kullanılan iki Asymetrix yazılımı ve VDOLive ve VRCreator.



Değerlendirmemizde kullanabileceğimiz ikinci etmen marka. Markaya para verilmez demeyin. Çünkü iyi bir marka çok iyi detaylar demek. Bu noktada ELSA bir kez daha kendini gösteriyor. ELSA'nın farkı sadece daha şık bir kutudan ibaret değil. Bu kutunun içinde oldukça yetkin bir kullanma klavuzu var. Bundan da önemlisi ErazorX2 6 yıl garantiye sahip. Dahası ELSA'nın 6 ayrı dilde hazırlanmış sitesi size fazlasıyla yardımcı olacak kalitede. Bu 6 dil arasında Türkçe yok. Ancak distribütör TET'in sitesi www.tet.com.tr ihtiyacınız olan herşeyi Türkçe sunuyor.

Fiyat söz konusu olduğunda her iki kartta bizi gerçekten üzdü. Çünkü her iki kartında fiyatı oldukça yüksek. Özellikle ErazorX2'nın 375$'lık fiyatı bizi oldukça ürküttü. Bu konuda Winfast GeForce256 çok daha üstün. Aradaki 40$'lık fark çok ciddi. Ancak ErazorX2'nin geniş software arşivi, güzel kitapçığı ve 6yıl garantisi bence 45$'a değer. İşte iki kartın arasında seçim yapmamıza yol açacak ayrım burada. Sizde benim gibi bu ek hizmetlerin 45$ edeceğine inanıyorsanız ELSA ErazorX2'yi seçmelisiniz. Ama sizin için önemli olan sadece kartın kendisi ve sürücüleriyse, yanında gelen yazılımlar sizin için çekmecede tozlanmaya mahkum gereksiz veri kaybıysa ve "zaten 6 ayda bir ekran kartı değiştiriyoruz 6 yıl garanti ne işe yarar ki?" diyorsanız hiç düşün-

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Teknik Özellikler (Her iki kartta aynı)	
NVidia GeForce 256 işlemci	Svideo TV-Out
350MHz RAMDAC	256-bit 2D hızlandırma
32MB 6ns DDR-RAM	HDTV desteği
AGP 2X/4X veriyolu desteği	

Winfast GeForce DDR	ELSA ErazorX²
Turcom	TET
Tel: (216) 330 57 83	Tel: (212) 256 35 32
340$ + %17KDV	375$ + %17KDV
Beraberinde Gelen Yazılımlar	Beraberinde Gelen Yazılımlar
ELSA movie ve MainActor	Colorofic
Drakan: Order of the Flame	Asymetrix Web3D ve 3DF/X
Corel Draw ve Photopaint 7.0	VR Creator
3D oyun demoları	VDO Live

LEVEL KARNESİ

	Winfast GeForce DDR	ELSA ErazorX²
Teknoloji	9	9
Performans	9	9
Üretim Kalitesi	8	8
Fiyat/Performans	5	6
Yazılım Desteği	8	6
GENEL	9/10	9/10

Apple iBook

Bilgi İçin İthalat: Bilkom Telefon: (212) 293 39 40 Fiyatı: 1899$ +%17KDV

Sevimli, yetenekli ve hesaplı. iBook gerçekten çok farklı.

Bu ay ki incelemelerimizden biri (doğal olarak şu an okuduğunuz) sürpriz yumurta niteliğinde. Çünkü iBook ne bugüne kadar incelediğimiz ürünlere benziyor ne de normal bir kullanıcının ihtiyaç duyacağı bir ürün. Ama biliyorsunuz Level'ın Donanım incelemeleri ihtiyaçları normalden farklı tüm azınlık kullanıcılarının yanında. Ayrıca bu inceleme Macintosh PowerPC'ler, taşınabilir bilgisayarlar ve tasarım estetiği üzerine düşüncelerimi açıklama fırsatı sunuyor.

iBook özellikle genç kesime hitap eden bir ürün. Bu renkli ve cafcaflı bilgisayarla takım elbiseli iş adamlarının ortalık da dolaşması oldukça komik olurdu. Apple'ın anavatanı olan Amerika'da özellikle okul çocuklarının kullanımı için tasarlanmış. Bu yüzden oldukça sağlam bir kasaya ve yapıya sahip. Sağlamlık konusunda yaptığımız tüm testlere ve benim tüm sakarlıklarıma rağmen iBook sorunsuzca çalışmayı sürdürdü.

300MHz'lik G3 işlemcisine sahip olan iBook 160MB'a kadar upgrade edilebilen 32MB RAM'e sahip. iBook'un üzerinde 3.2GB HDD ve 24X CD-ROM bulunuyor. 12.1" TFT ekran bir diz üstü bilgisayar için oldukça geniş, ekran kartı ise 4MB'lık ATI Rage. Sisteme bir ses kartı, bir ethernet kartı, modem ve on-board hoparlörlerde dahil. iBook'un 6 saat dayanabilen oldukça güçlü bir Lithium-Ion pili var. Ancak bu onu oldukça ağır kılıyor. 3kg'lık ağırlığıyla iBook'un diz üstü bilgisayar camiasında oldukça büyük bir ağırlığı var. Gençlerin ve çocukların her yere taşıyabileceği bir bilgisayar olarak düşünülen bir sistemin bu kadar ağır olması aslında oldukça garip. iBook'un boyutları bu durumu daha da körüklüyor, 34.4x29.4cm'lik bir cihazın öyle kolay kolay her çantaya sığmayacağı açık. Bu yüzden olsa gerek iBook'un arka tarafında oldukça şık ve kullanışlı bir taşıma kolu var.



Mac ile oyun olur mu?

Merak edenler için teknik detayları şöyle bir geçtikten sonra asıl konumuza gelelim. Mac'lerde ve özellikle iBook'da oyun oynanır mı? Mac'ler işlemci olarak çok güçlü tasarımlar. G3 ve yeni çıkan G4 işlemciler aynı saat frekansındaki PentiumIII'lerden daha fazla performans göstermeyi başarıyor. Ama hangi konuda performans? Maalesef oyunlar değil. Çünkü G3 ve G4 Pentium işlemcilerdeki SSE, MMX gibi oyun performansını etkileyebilecek komut setlerine pek sahip değil. Yine de piyasadaki bütün oyunları kaldırabilecek güçte. Ama oyun için işlemci yeterli değil elbette. İyi bir ekran kartına da ihtiyacımız var. Yeni G4'ler bunun bilincinde 32MB ATI Rage128 ile geliyor. DDR-RAM'li GeForce'ların yanında çok zayıf gözükse de pek de yabana atılacak bir kart değil Rage128. Peki iyi bir ekran kartımızda var ama bu da yeterli değil. Eğer oyun bulamazsanız oynayamazsınız değil mi? İşte Mac'lerin en büyük handikapı bu. Oyun sıkıntısı. Halbuki Myth2, SimCity 3000, Alpha Centauri, Unreal Tournament, Rainbow Six gibi pek çok flaş oyunun Mac versiyonları yapıldı. Ama ülkemizde bu oyunları bulmak pek kolay değil. Internet'ten sipariş etmek de oldukça pahalıya patlıyor. Bu yüzden Mac sahipleri oyun bulmak konusunda oldukça zorlanıyor.

Virtual Game Station

Aslında bu sorunun oldukça kolay bir çözümü var. Connectix'in hazırladığı PS emülatörü Virtual Game Station. Bu emülatörün diğerlerinden farkı hemen hemen tüm PS oyunlarını oynatabilmesi ve tamamen yasal olması. Sony bütün çabalarına karşın VGS'nin yasaklanmasını sağlayamadı. Yani Mac'i olan biri PlayStation'ın oyun zenginliğinden VGS'ye sadece 40$ vererek yararlanabiliyor.

Şimdi içinizden bir çok kişi G4'lerde oynanabiliyor olabilir peki iBook'da durum ne diye sorabilir. Maalesef iBook'un şansı çok daha az. G3 300 işlemcisi hiç fena değil ama 32MB RAM ve sadece 4MB'lık bir ATI ekran kartına sahip olması büyük dezavantaj. RAM upgrade edilebilir ancak ekran kartının eksikliği yüzünden sadece 2D oyunlarda şansınız var. Aslında iBook için optimize edilmiş bir iki 3D oyunun gayet güzel çalıştığını gördük. Ancak bunlar arcade tarzı oyunlardı ve grafikleri dışında sistemi yoracak hiç bir şey olmadığından performans iyiydi. Unreal Tournament gibi yüksek sistem gereksinimi olan oyunların iBook'da çalışmasını beklemek saflık olur.

Tasarım ve Estetik

iBook'da bizi en çok etkileyen titiz ve şık tasarım oldu. Apple kullanıcıları için her türlü konforu ve estetiği düşünmüş. iBook'un tasarım ödüllü adaptörü bile göz kamaştırıyor. İnsanın bu tatlı parçayı vitrine koyası geliyor. iBook'un tasarımındaki tüm detaylar ince ince düşünülmüş. Buna işletim sistemide dahil. iBook Apple'ın son işletim sistemi OS 9'u kullanıyor. Mac'lere ve OS 9'a dair pek çok şey bize oldukça ters gelsede OS 9'un Windows 98'den daha sağlam bir işletim sistemi olduğunu kabul etmek gerekiyor. OS 9 ile birlikte gelen Sherlock 2 isimli arama motoru ise tüm Windows kullanıcılarını kıskandıracak güzellikte. Sherlock 2'nin şık ve kullanışlı arayüzü ile kendi bilgisayarınızdaki dosyalardan, Internet'in popüler arama motorlarına, alış veriş sitelerine, haber gruplarına, adres rehberlerine aklınıza gelebilecek her yere ulaşabiliyor ve arama yapabiliyorsunuz.

LEVEL'ın yorumu

Apple iBook ile gerçek bir tasarım dersi veriyor. Bir dizüstü bilgisayara niçin ihtiyacınız olur. Dizüstü bilgisayarınızın MAC olmasını ister misiniz bilmem. Ama emin olduğum bir şey var ki eğer bir gün iBook'a sahip olursanız yeni oyuncak alınmış çocuklar gibi sevineceğiniz kesin. Kendini sevdiren hemen ısındığınız canınızın çektiği bir ürün bu.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- 300MHz PowerPC G3 işlemcisi
- 66MHz sistem veriyolu
- 32MB SDRAM • 3.2GB hard-disk
- 4MB ATI Rage ekran kartı
- 12.1" TFT monitör
- Lithium-Ion pil
- Bir USB portu
- 10/100BASE-T ethernet kartı
- 56K V90 modem
- 11Mbps kablosuz network
- 16-bit ses kartı • Apple Trackpad

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	7
Performans	6
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	7
Ergonomi	8
Yazılım Desteği	8
GENEL	8/10

Casio QV-8000SX

Bilgi İçin İthalat: Ersa Telefon: (212) 220 10 55 Fiyatı: 800$ +KDV

LEVEL Performans

Level Donanım'da incelenen ilk dijital kameramız Casio'nun yeni modeli QV-8000SX. Casio ilk günden biri içinde olduğu Dijital Kamera piyasasına bu harika kamera ile damgasını vuracak gibi gözüküyor. İlk bakışta bu değerlendirmeme itiraz edenleriniz olabilir. Çünkü QV-8000SX sadece 1.3 MegaPixel (1280x960) çözünürlükte ve piyasada 2 MegaPixel'in (1600x1200) üzerinde dijital kameralar var. Ama yazının sonunda sizinde göreceğiniz gibi asıl olan güzel resimdir büyük olan değil.

QV-8000SX'i daha ilk elinize aldığınızda iki harika özelliği hemen dikkat çekiyor. Bunlardan birincisi merceğin bulunduğu parçanın ana gövdeden ayrı ve kendi ekseni etrafında 270 derece dönebilir olması. Bu daha rahat fotoğraf çekebilmenizi sağlıyor. İkinci belirgin artı ise QV-8000SX'in ekranının oldukça büyük ve kaliteli olması. 2.5"'lik ekran hem çok net bir görüntüye (555x220 pixel) sahip hem de çok az yansıma oluşturacak şekilde tasarlanmış.



Bu kameranın 1000$ altındaki diğer tüm kameralara en büyük farkı attığı nokta ise zoom. QV-8000SX, 8X optik zoom ile bu konuda lider. Ayrıca 4X sanal zoom'u olan QV-8000SX böylece 32X zoom yapabiliyor. Üstelik dijital zoom'da görüntü kalitesi diğer kameralara oranla çok daha az düşüyor.

QV-8000SX'nin diğer bir çarpıcı özelliği menüsünün çok güzel grafiklere sahip olması. Bu menünün çok daha anlaşılabilir olmasını sağlıyor. QV-8000SX'nin tek handikapı ise çok fazla pil tüketmesi ve cihazla birlikte bir şrj edilebiir pil setinin gelmemesi.

Başta da söylediğimiz gibi QV-8000SX'de çözünürlük yüksek olmasa bile görüntü kalitesi çok yüksek. Bunun sebebi kullanılan kameranın merceğin F değeri, resim sıkıştırma metodu, flaşın gücü ve kalitesi, genel üretim kalitesi vb. pek çok detaya dayanıyor.

QV-8000SX'de diğer kameralarda görmediğimiz bir özellik de kameraya dair tüm ayarları yapabildiğiniz bir uzaktan kumanda ile birlikte gelmesi. Böylece kamerayı titretmeden fotoğraf çekmeniz veya uzaktan kendi fotoğrafınızı çekmeniz mümkün oluyor. Diğer bir ilginç özellik de çektiğiniz tüm fotoğrafları bir html arayüzü ile arşivlemesi böylece hiçbir şey yapmanıza gerek kalmadan bir fotoğraf albümünüz oluşmuş oluyor. Ve son olarak PC'nize bağlanmak için com portunun yanı sıra USB portunu da kullanan QV-8000SX resim aktarma hızı olarak da bugüne kadar gördüğüm en hızlı ve pratik ürün.

Level'ın yorumu

Açık konuşmak gerekirse QV-8000SX bugüne dek gördüğüm en iyi dijital kamera. QV-8000SX'nin kalitesinden ödün vermeden daha da yüksek çözünürlüklere çıkması herhalde klasik kameraların mahşer borusu olur.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- 1280X960 piksel (1.3 mega piksel)
- 8X Optik 4X Digital Zoom
- 8 MB Compact Flash RAM
- USB Üzerinden Bağlantı

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	8
Performans	9
Üretim Kalitesi	10
Fiyat/Performans	10
Yazılım Desteği	8
Ergonomi	9
GENEL	9/10

Sony CPD-G200

Bilgi İçin İthalat: 4K, Empa, Karma Telefon: (212) 259 38 00, (212) 599 30 50, (212) 239 32 00
Fiyatı: 435$ +% 17 KDV

LEVEL Performans

Sony monitör ailesini tümden yeniledi. Eski modeller yerlerini teknoloji ve performans olarak daha üstün olduğu gibi daha şık görünen modellere bıraktılar. Bu komple yeni seriye Sony'nin 2000 modası diyebiliriz. Yeni modellerin ortak özelliği tümünün FD Trinitron teknolojisine sahip olmaları.

Bu serinin en yaygın olarak kullanılacağına inandığımız modeli olan Multiscan G200'e 200GS'nin devamı olarak bakabiliriz. G200 bir 17" monitörden bekleyebileceğimiz tüm teknik özelliklere sahip. Öncelikle de tüm kardeşleri gibi FlatDisplay Trinitron teknolojisine. Yani G200'ün ekranı tam düz. Nokta çözünürlük oranı 0.24mm ile 0.25mm arasında değişiyor, görülebilir alanı 16" ve tazeleme oranı 120Hz'e kadar çıkıyor. G200'ün önceki modellere göre önemli bir farkı anti-glare tabakasının biraz daha incelmiş olması.



Ekranın tam düz olmasından dolayı daha az yansıma oluştuğundan eskisi kadar kalın bir anti-glare tabakasına ihtiyaç olmadığı açık. Sony buradan kaynaklanan kazancını görüntü kalitesine çevirmeyi akıl etmiş.

Görüntünün 200GS'ye oranla daha iyi olduğunu söyleyebiliriz. Bunun sebeplerinden biri de Sony'nin yeni serisinde kullandığı teknolojisi High Contrast Screen. Bu teknoloji adından da kolayca anlaşılabileceği gibi daha yüksek bir kontrast yakalamanızı sağlıyor. Kontrast görüntü için oldukça önemli. Bunu kendinizde test edebilirsiniz. Yüksek kaliteli bir resmi tam ekran açın (bunu ACDSee ile yapabilirsiniz). Sonra kontrast'ı yavaş yavaş düşürürken parlaklığı arttırın. Buna parlaklık sonuna kadar çıkana ve kontrast yarıya gelene kadar devam edin. Sonra tam tersi işlemi deneyin ve kontrast'ı sonuna kadar getirip parlaklığı yarıya indirin. Bu yüksek kontrast'ın görüntü kalitesine nasıl etkidiği hakkında size bir fikir verecektir. Bu arada hazır değinmişken, monitörünüzün kontrast ve parlaklığını ayarlarken kontrastın sonuna kadar açık olmasında fayda var.

İşinize ne kadar yarar bilemem ama G200'nın ilginç bir özelliği çift VGA girişine sahip olması. Böylece aynı anda iki bilgisayar bağlayıp ön paneldeki bir switch yoluyla iki bilgisayar arasında kolayca geçiş yapabilirsiniz.

Level'ın Yorumu

Sony G200 her özelliğiyle parıldıyor. Menü ayarlarının yapıldığı tuş sisteminin eskiye göre kullanışsızlaşması dışında hiçbir hatasını bulamadık. G200'ün bugüne kadar gördüğümüz 17" monitörler içinde en iyisi olduğunu söylememizde hiçbir sakınca yok. Tabii fiyatına katlanabildiğiniz sürece.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- 16" görülebilir alan
- 0.24mm – 0.25mm nokta çözünürlük
- 1600x1200'de 75Hz Tazeleme oranı
- FD-Trinitron ve Hi-Con teknolojileri

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	9
Performans	9
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	6
Yazılım Desteği	6
Ergonomi	7
GENEL	8/10

Creative ModemBlaster USB

Bilgi İçin İthalat: Empa, Genpacom, MultimedyaTelefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyatı: 79$ +%17KDV

Modemler bizim için öncelikli bir konu. Çünkü Internet'e ve multiplayer oyunlara açılan kapımız onlar. Ama pek çok kişi modem tercih ederken fiyata kaliteden daha çok önem veriyor. Çünkü aldığınız modemin performansı ne olursa olsun Internet'teki hızınız servis sağlayıcınızın size sunduğuyla sınırlı kalıyor. Bir açıdan bu doğru bir yaklaşım. Ama tamamıyla değil. Çünkü modemler baş ağrıtma konusunda en hünerli donanım parçaları. Her halde içimizde modemler üzerine saç baş yolduran anılara sahip olmayan yoktur. Tahmin edebileceğiniz gibi benim oldukça var.

Modem sorunlarının başında sisteme tanıtamamak gelir, daha sonra çakışmalar elbette. Modemler ses kartından, mouse'a ve hatta ekran kartlarına kadar her şeyle çakışabilme yeteneğine sahipler. Üstelik pek çok modem



gerekli işlemlerin bir çoğunu kendi donanımı üzerinden yapmak yerini pek çok gereksiz işi işlemciye yükleyerek performansınızı düşürüyor.

Tüm bu dertlerden kurtulmanın en iyi yolu biraz daha paraya kıyıp external bir modem almak. Ama bundan da iyisi USB bir modem almak. USB modem bize ne gibi avantajlar getiriyor? Öncelikle standart external modemlere has tüm avantajlara sahipsiniz hem de fazlasıyla. Kurulum tüm USB cihazlarda olduğu gibi sorunsuz. Tek yapmanız gereken modemi takıp sürücülerin yerini göstermek. USB modemlerin diğer external modemlere karşı diğer bir avantajı da adaptör gerektirmemeleri. Böylece gereksiz kablo kalabalığından da kurtulmuş oluyorsunuz.

İşte Creative'in yeni USB modemi USB modemlere has tüm bu olumlu özelliklere sahip. Hatta fazladan birkaç iyi özelliği de var. Bunlardan biri şık bir görünüme sahip olması. iMac modası var diye her donanımı şeffaf alaca bulacalara sokan firmaların aksine Creative her seferinde daha karizmatik bir ürünle karşımıza çıkıyor. Modem Blaster USB'nin Creative ürünlerine has diğer bir özelliği de yazılım desteği. Diğer Creative ürünlerinden tanıdığımız MediaRing Talk '99 internet üzerinden sesli telefon görüşmesi yapmanızı sağlarken Communicate! Lite e-mail, fax, telefon gibi her türlü görevi üstleniyor.

Modem Blaster USB'nin bir özelliği de V.80 üzerinden video konferansa olanak vermesi. Ayrıca modem voice özellikleri ile tam bir telsekreter özelliği görüyor.

Level'ın Yorumu

Modem Blaster USB oldukça yetenekli, pratik ve sorunsuz bir modem. Üstelik fiyatı da oldukça makul. Kaliteli bir modemi 79$ bulmak günümüzde pek kolay değil.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- V90 ve K56flex desteği
- USB veriyolu
- V.80 desteği ile video konferans olanağı
- Voice özliği

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	8
Performans	7
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	6
Yazılım Desteği	8
GENEL	7/10

Canon BJC-5100

Bilgi İçin İthalat: Hesmak Telefon: (216) 391 88 00 Fiyatı: 235$ + %17 KDV

Level'ın Donanım sayfalarında azınlık haklarını korumaya karalıyım. Hele söz konusu olan yazıcılar olunca. Hatırlarsanız geçen ay ev için laser yazıcı arayanların derdine deva olmuştuk. Bu ay ki misyonumuz ise hesaplı ve performanslı bir A3 yazıcı isteyenler için.

BJC-5100'nin A3 ebatında çıktı alabilen bir yazıcı olduğunu anlamak ilk bakışta pek de kolay değil. Çünkü ebatları normal bir ink-jet yazıcının biraz üzerinde. Bunu sağlayan BJC-5100'nin çift kağıt girişine sahip olması. Üstteki kağıt girişi A4 ve altındaki boyutlar için . Arkaya gizlenmiş olan diğer giriş ise A3 ebatındaki kağıtlar için. Bu sistem BJC-5100'nin gerçektende diğer A3 yazıcılardan küçük olmasını sağlıyor. Yazıcının ebatları ev kullanımı için çok önemli. Çünkü irice bir tane aldıktan sonra nereye koyacağınızı kara kara düşünmek zorunda kalabilirsiniz.



Sadece A3 ebatında çıktı alabilmesiyle değil BJC-5100 baskı performansıyla da oldukça iyi. 1440dpi çözünürlükte çıktı alabilen yazıcı aynı zamanda dakikada 10 sayfa gibi yüksek bir çıktı hızına da ulaşabiliyor. Renkli çıktılarda bu hız dakikada 4 sayfa olarak ön görülüyor. Ancak bu iki başarılı değer her zaman işe yaramıyor. Öncelikle 1440dpi çıktı alabilmek için ayrı kartuş ve kağıda ihtiyacınız var. Normal kağıt ve kartuş ile çıkabildiğiniz maksimum çözünürlük 720dpi. Baskı hızı da renkli çıktılarda oldukça düşüyor. Tamamı dolu ve bol renkli, yüksek çözünürlük ve kalitede A3 bir çıktı almak için biraz sabırlı olmanız gerekiyor. BJC-5100'de gördüğümüz önemli bir eksik USB bağlantısı olmaması. USB bağlantısı artık her yazıcıda görmek istediğimiz bir özellik. Çünkü hem kurulum çok daha kolay hem de USB ile daha fazla veri aktarılabildiğinden performans artıyor.

LEVEL'ın yorumu

BJC-5100'ün siyah beyaz çıktı konusunda rakiplerinin bir çoğundan daha önde olduğu açık. Ancak renkli çıktı hızının düşük olması performans notunun düşmesine yol açtı. Ayrıca fotorealistik çıktılar için ayrı kartuş gerektirmesi önemli bir eksik. Ama tüm bular bir yana BJC-5100 bugüne kadar gördüğüm ev kullanıcıları için en uygun yazıcı.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- 1440dpi maksimum çözünürlük
- Saniyede 10 sayfa S/B çıktı hızı
- Saniyede 4 sayfa Renkli çıktı hızı
- A3 ile A5 arası formatlarda basabilme

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	7
Performans	7
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	9
Yazılım Desteği	7
Ergonomi	9
GENEL	8/10

Philips Vesta Pro

Bilgi İçin İthalat: Multimedya Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 120$ +%17KDV

LEVEL Performans

Philips Vesta Pro bugüne kadar karşılaştığım web kameraları içinde 640x480 çözünürlükte saniyede 30 kare görüntü alabilen tek kamera. Ancak Casio QV8000 incelemesinde de belirttiğim üzere asıl olan görüntünün kalitesidir boyutu değil. Vesta Pro bu konuda yüzümüzü kara çıkarmıyor çünkü görüntü kalitesi çok iyi. Görüntü kalitesini olumlu yönde etkileyen bir etmen Vesta Pro'nun bulunduğu mekanın ışığını çok iyi algılaması ve kendini buna göre update edebilmesi. Mesela ortam karanlıksa görüntünün karanlık çıkmaması için sizden kare oranını düşürmenizi isteyebiliyor. Böylece karanlık ortamlarda bile görüntü kalitesi düşmüyor.

Vesta Pro veri yolu olarak USB portunu kullanıyor. Zaten 640x480'de 30fps görüntü alabilmesi için bu hızlı veriyoluna ihtiyacı var. Elbette USB portu kolay kurulum anlamına da geliyor. Ancak farklı olarak Vesta Pro'nun sürücülerini kuran setup programı bu işi çok daha kolaylaştırıyor. Kameranın kurulumu sırasında kullanıcıyı sürekli olarak yönlendiren bu arayüz yapmanız gereken hareketleri küçük video klipler ile göstererek deneyimsiz kullanıcıların işini kolaylaştırıyor.



Kamerada ki hoş bir özellik üzerine yerleştirilen küçük düğme. Bu düğmeye bastığınızda kamera tek kare bir fotoğraf çekiyor. İşinizi daha da kolaylaştırmak için isterseniz bu küçük düğme çekilen bu resmi yeni bir e-mail'e attach size sunabiliyor. Size kalansa sadece göndermek istediğiniz kişinin ismini yazıp send'e basmak. Ayrıca kameranın üzerinde 44KHz ses kaydedebilen oldukça başarılı bir mikrofon var.

Philips'in Vesta Pro'ya yaptığı güzel bir ek daha önceki modellerde de bulunan küçük ve sevimli tombul ayaklara (fotoğrafta gözüken) ek olarak küçük bir tripod eklemesi (fotoğrafta gözükmüyor). Bu tripod sayesinde kamerayı istediğiniz bir yere tam olarak monte edebiliyorsunuz. Philips kameraların küçük ve sevimli tombul ayakları genelde arkadan çıkan kablo gerdiği zaman kamerayı tutmayı başaramazdı. Bu yeni çözüm estetik olarak ilk çözümden çok uzak olsa da çok daha kullanışlı.

LEVEL'ın Yorumu

Philips Vesta Pro kamera her ayrıntısıyla çok iyi. Çok hoşuma gittiğinden test harici de onu sık sık kullandım ve beni rahatsız eden, "şurası şöyle olsaymış keşke" dedirten hiçbir yanını bulamadım. Fiyat olarak da oldukça iyi. Kendinden daha kötü pek çok kameradan daha ucuz. Eğer şu sıralar bir web kamerası almayı düşünüyorsanız Vesta Pro'ya mutlaka bir göz atın.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler
- 0.25" CCD algılayıcı
- Maksimum 640x480 piksel resim çekme
- Maksimum 30fps görüntü yakalama
- USB veriyolu
- 44KHz mikrofon

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	7
Performans	9
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	8
Yazılım Desteği	7
Ergonomi	9
GENEL	8/10

Microsoft Value Pack

Bilgi İçin İthalat: Microsoft Telefon: (212) 258 59 98 Fiyatı: Son kullanıcı satışı yok

LEVEL Ekonomi

Geçen ay Microsoft'un yeni Intellieye mouse'larını incelemiş ve hem Teknoloji hem de Performans ödülü vermiştim. Microsoft Ekonomi ödülünü alamamasına üzülmüş olacak bizi bu ay yeni bir paketle sevindirdi. Value Pack, Microsoft'un klasik Intellimouse'u ve yeni Internet Keyboard adlı klavyesinden oluşan bir set. Aslında bu set son kullanıcılar için piyasaya sürülmedi. Yani upgrade etmek isteyenlerin her iki ürünü ayrı ayrı satın alması gerekiyor. Ancak konfigürasyonunu sizin belirlediğiniz yeni bir bilgisayar alıyorsanız Value Pack'i tercih edebilirsiniz.

Bu her iki üründe standardın üzerinde. Intellimouse'u zaten hepimiz en azından görmüşüzdür. Yükseltilerek ele daha iyi oturması sağlanmış arka yapı, büyükçe düğmeler ve Microsoft'un harika buluşlarından biri olan tekerlek. Hepsi gayet iyi çalışıyor ve hemen herkes için uygun. Mouse konusunda getirebileceğiz tek eleştiri piyasaya yeni çıkan IntelliEye mouse'ların çok daha cazip olması. Ama IntelliEye'ları bir yana bırakırsak Intellimouse ile yarışabilecek çok az mouse var piyasada.



Internet klavye ise bugünlerde piyasada sıkça görmeye alıştığımız ekstra kısayol tuşlarına sahip. Ancak benzerleri gibi ölümcül hatalara sahip değil. Mesela shift'in sağında virgül, backspace'in solunda X veya yukarı ok'un hemen üzerinde sleep tuşu yok. Ekstra tuşlar klavyenin üst kısmında gayet makul mekanlara yerleşmişler. Ayrıca yapıları standart tuşlardan farklı ve güzel.

Ne bu ek tuşlarımız peki? Sol tarafta yer alan tuşlar Web'de dolaşırken size kolaylık sağlaması için yerleştirilen forward, back, stop, search ve home tuşlarının ve mail programını açan bir tuşudan ibaret. Ayrıca sağda bilgisayarınızı uyku pozisyonuna geçiren sleep ile birlikte bilgisayarım ve hesap makinası'nı açan tuşlar bulunuyor.

Eğer Microsoft'un seçtiği bu fonksiyonları beğenmediyseniz istediğiniz bir şeyle değiştirebilirsiniz. Mesela Intenet fonksiyonlarını belirleyen tuşlara ofis yazılımının bileşenlerini atayabilirsiniz. Tüm bunlar Denetim Masasındaki klavye seçeneğine eklenen fazladan iki sayfa ayar ile kolayca yapılabiliyor.

LEVEL'ın Yorumu

Microsoft Value Pack harika bir ikili. Pek de sık görmeye alışık olmadığımız iki şeyi kaliteli bir klavye ve kaliteli bir mouse'u oldukça ucuza sunuyor. Aslına bakarsanız Microsoft Value Pack'in kesin bir fiyatı yok. Çünkü sadece bilgisayar üreticisi firma ve mağazalara satılıyor. Ancak kendi konfigürasyonunu oluşturanlar için bir tüyo verelim. Value Pack'i listenize eklediğinizde sizin sisteminize maliyeti 30 ila 50$ arasında olacaktır.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler
- Mouse Wheel
- Klavye için 10 tane ek fonksiyon tuşu
- PS2 mouse ve klavye
- Türkçe Q klavye

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	6
Performans	7
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	9
Yazılım Desteği	7
Ergonomi	7
GENEL	8/10

Voodoo 3'lerin Overclock Edilmesi ve Soğutulması

Voodoo3 2000'i 3000, Voodoo3 3000'i de 3500 hızında çalıştırmaya ne dersiniz?



Voodoo3'e Hız Verin!

Bundan sonra Donanım'da yeni bir köşemiz var. Ve siz çoktan bu yeni köşenin ilk satırlarını okumaya başladınız bile. Ace's Zone'da orta ve üzeri seviyede bilgiye sahip okuyucular için biraz daha gelişmiş bilgiler vereceğim. Ağırlık genelde performans arttırmaya yönelik overclock yöntemleri, gelişmiş ayarlar için açıklamalar, soğutma metodları gibi konular olacak.

İlk konumuz günümüzün popüler ekran kartlarından Voodoo3'ün overclock edilmesi. Yalnız başlamadan önce şartlarımızı ortaya koyalım. Öncelikle bu konular gelişmiş bilgiye sahip okuyucular için. Yani kendinize güvenmiyorsanız veya anlatılanlarla ilgili kafanızda şüpheler varsa bunları denemeyin. Anlattığım her şey benim daha önceden denediğim ve işe yaradığından emin olduğum şeyler. Ancak bu metodlar farklı konfigürasyondaki sistemlerde farklı sonuçlara yol açabilir. Bu yüzden anlatılan metodları denemeden önce kendi donanımınızla



uyumluluğunu değerlendirin. Ayrıca yazının tümünü okumadan hiçbir şeye kalkışmayın. Ve unutmadan; anlattığım metodlarla ilgili denemelerinizde sisteminizin veya sizin başınıza gelebilecek sorunlardan sorumluluk kabul etmiyoruz. Yani risk sizin. Ancak karşılaştığınız sorunlarla ilgili beni daima arayabilirsiniz. Elbette mesai saatleri içinde. Telefon numarasını künyede bulabilirsiniz.

Voodoo3 overclock edilebilir mi?

3dfx sizin Voodoo3'lerinizi overclock etmenizi istemese de bunu yapmak mümkün. Biraz donanım bilgisi ve biraz el yeteneği ile aslında bu çok kolay. Mucizeler yaratmasanız bile gözle görülür bir artış sağlayabilirsiniz. Ancak unutmamanız gereken bir nokta var. 3dfx overclock edilmiş ekran kartlarını garanti kapsamı içinde tutmuyor. Bu yüzden iki kat dikkatli olmalısınız.

İlgileneceğimiz ilk şey soğutma. Üzerlerinde fan olmadığı için Voodoo3'ler normal çalışmalarında bile oldukça ısınır. Overclock uygulandığında ısınma artar ve bir noktadan sonra ekran kartınız kilitlenir. Ancak bu tip ısınmalar gerek ekran kartlarında gerekse işlemcilerde nadiren hasara yol açar. Yine de daha yüksek saat hızlarına çıkabilmek için sağlam bir soğutmaya ihtiyacımız olduğu açık.

Hadi şunu soğutalım!

Soğutmanın aslında birden fazla metodu var. Ama en güvenli, etkili ve hesaplısı Voodoo3'ün o koca soğutucusunun üzerine bir fan takmak. Yurt dışında her bakkalda satılsa da bizde ekran kartlarına uygun bir fan bulmak pek kolay değil. Ama tasalanmayın basit bir işlemci fanı da işinizi görebilir. Mesela celeron fanları bunun için uygun. Dikkat etmeniz gereken fanın elektrik kablosunun hard-disk güç kablolarına benzer olması. Aksi takdirde fanı takacak bir yer bulamayabilirsiniz. Tek yapmanız gereken fanı ait olduğu soğutucudan söküp Voodoo3'ün soğutucusuna vidalamak. Burada iki sorunla karşılaşacaksınız. Birincisi fanın kendi vidalarının Voodoo3'ün soğutucusunun mazgalları için büyük gelecek olması. Bu yüzden fanı soğutucuya tutturmanın bir yolunu bulmalısınız. Ben mazgalların arasına uygun bulduğum iki dolgu levhasını sıkıştırarak vidaları buna tutturmayı tercih ettim. Ama başka yöntemleri de kendiniz üretebilirsiniz. Hayal gücünüzü çalıştırın.

İkinci sorunumuz fanı soğutucuya tutturma işlemi az önce açıkladığım sebepten biraz zahmetli olduğu için kartın hasar görme tehlikesi. Bu yüzden en iyisi soğutucuyu kartın üzerinden çıkarıp fanı soğutucu kartın üzerinde değilken takmak. Soğutucu karttan kolayca ayrılabiliyor. Tek yapmanız gereken kartın altındaki ayakları sıkıştırarak soğutucuyu yerinden sökmek. Ancak bunu çok ama çok dikkatli yapın. Devrelere zarar vermekten sakının. Bir not daha. Fanı soğutucunun dört köşesinden de tutturmak zorunda değilsiniz. Çapraz iki köşe genelde gayet iyi iş görüyor. Ayrıca soğutucuyu karta tutturan ayakların üstünü baş bırakırsanız soğutucuyu karta geri takmanız daha kolay olur.

Saat hızını arttıralım!

Voodoo3'lerin saat hızı sürücüleri üzerinden ayarlanamıyor. Bu yüzden saat hızını arttırmak için Internet'te bolca bulunan ve Voodoo3'leri overclock etmeye yarayan utility'lerden birini kullanmalısınız. Benim size tavsiyem Gary Peterson'un yaptığı Voodoo3 Overclocker (www.voodooextreme.com/files/V3OC3100.zip). Programı kurduktan sonra kullanımı oldukça basit. Ancak readme.txt dosyasını okumanızda fayda var. Ayarlar hakkında daha detaylı bilgileri buradan alabilirsiniz.

Program yüklendiğinde Gelişmiş Görüntü Ayarları altında sizin seçtiğiniz bir yere yerleşecek. Overclock için tek yapmanız gereken slider'ları istediğiniz saat hızına getirmek. Buradan sadece çekirdek hızının değiştini düşünebilirsiniz. Ancak Voodoo3'lerde çekirdek hızı ile RAM hızı eş değer olduğundan otomatik olarak RAM'in hızını da arttırıyor olacaksınız. Sakın unutmayın ayarlar anında yürürlüğe girecek. Bu yüzden saat hızını stabilite sınırını bulana dek ufak ufak (mesela 5MHz'lik birimler halinde) arttırın. Hızı arttırdıktan sonra Quake3 veya Unreal Tournament gibi ekran kartınızı yoracak güçte bir oyun açıp farklı çözünürlüklerde sorun çıkıp çıkmadığına bakın. Sistemde kilitlenmelerle karşılana kadar bu işleme devam edin.

Peki kazancımız ne olacak?

Ben yaptığım denemede yukarıda ki resimden de anlayacağınız gibi oldukça güçlü bir fan kullandım. Daha iyi fan daha az ısı demek. Titan'ın bu canavarını bir Athlon soğutucusundan söktüm. Elbette fiyatı biraz daha pahalı ama hem yüksek performanslı hem de iki ay sonra bozulma riski yok. Size tavsiyem her tür fanınızı seçerken tercihinizi iyi olandan yana kullanmanız. Ne de olsa 5-10$'lık cihazlar. Sadece iki dolar daha ucuz diye sıradan bir fan alıp daha sonra sistemin ardından yas tutmanın anlamı yok.

Dediğim gibi benim fanım çok iyiydi ve oldukça iyi bir performans almayı başardım. Voodoo3 3000'imi 166MHz'den 185MHz'e kadar çıkardım. Performans artışı %5 ila %32 arasında değişti. Düşük ve yüksek çözünürlüklerde artış daha azdı. Ama 1024x768'de Voodoo3 3000'im Voodoo3 3500'e yetişti. Son bir şey daha aynı şeylerin hepsi Voodoo3 2000 ve 3500 içinde geçerli ve Voodoo3 2000'in standart hızı daha düşük olduğundan performans artışı çok daha fazla olacaktır.

DONANIM PAZARI

Donanım Pazarı bölümümüzde her ay sizler için üç konfigürasyon önerisi vereceğiz. Burada ki ilk amacımız sizin için ürün tavsiyelerinde bulunmak. İkinci amacımız ise sağlıklı bir konfigürasyon oluştururken hangi ürünlerin birbirleriyle daha sağlıklı çalıştığını, hangi seçimlerin daha doğru bir performans dengesi oluşturduğunu göstermek. Donanım Pazarında verilen fiyatlar ithalatçı firmaların tavsiye ettiği son kullanıcı fiyatlarıdır ve KDV dahil edilmemiştir.

Sistem	Ekonomik	İdeal	Süper
Ana Bileşenler			
İşlemci	Intel Celeron 433 Empa/Karma Fiyatı: 81$	AMD K7 500 4K/Çizgi/Karma/Multimedya Fiyatı: 200$	AMD K7 700 4K/Çizgi/Karma/Multimedya Fiyatı: 500$
Anakart	Tomato ZX AT Soket Empa Fiyatı: 65$	Asus K7-M Çizgi Elektronik Fiyatı: 142$	Asus K7-M Çizgi Elektronik Fiyatı: 142$
Bellek	64MB SDRAM Fiyatı: 50$	128MB SDRAM Fiyatı: 110$	256MB SDRAM Fiyatı: 220$
Hard-disk	10.2GB Quantum Fireball lct Empa/Karma Fiyatı: 126$	20.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 215$	28.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 275$
Ekran Kartı	Diamond Viper V770 Karma/Multimedya Fiyatı: 127$	Diamond Viper V770 Ultra Karma/Multimedya Fiyatı: 175$	ELSA ErazorX[2] TET Fiyatı: 375$
Monitör	15" Hyundai S570 Empa/Multimedya Fiyatı: 147$	17" Sony G200 4K/Empa/Karma Fiyatı: 395$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 855$
CD ve DVD-ROM	Toshiba 48X 6702 CD Karma Fiyatı: 55$	Pioneer 10X DVD Multimedya Fiyatı: 122$	Creative Encore8X DXR3 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 160$
Ses kartı	Creative SB Live Value Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 53$	Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 81$	Creative SB Live Platinium Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 209$
Modem	56K USRobotics Internal Karma Fiyatı: 49$	Diamond Supra Memory 56K Karma/Multimedya Fiyatı: 100$	56K USRobotics Message External Karma Fiyatı: 133$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı:83$	Elan Vital T-5 Çizgi Elektronik Fiyatı:66$	Elan Vital T-10 Çizgi Elektronik Fiyatı:79$
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı:35$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı:90$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Creative FPS2000 Multimedya Fiyatı:152$	Creative DTT2500 Multimedya Fiyatı:305$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam fiyat	846$	1803$	3353$
Yan Ürünler			
TV kartı	Inca TV Explorer BT 878 Pasifik Bilgisayar Fiyatı:51$	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı:87$	Hauppaupage TV Bilgitaş Fiyatı: 141$
Yazıcı	HP 710C HP Fiyatı:141$	Epson Stylus 640 Romar Fiyatı:205$	Epson Stylus Photo 900 Romar Fiyatı:420$
Tarayıcı	Mustek 1200CU Ricoh Fiyatı:87$	HP Scanjet 4200CU HP HP Fiyatı:252$	Epson GT-7000 C Romar Fiyatı:289$
CDRW	Yamaha 6424 Multimedya Fiyatı: 218$	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı:263$	Yamaha 8424S Multimedya Fiyatı:263$
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyatı: 69$	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı:83$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:139$

Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Pampa	(0212) 256 65 90
Bilgitaş	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 288 10 78	Pasifik	(0212) 212 88 65
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	Romar	(0212) 252 08 09
Çizgi Elektronik	(0212) 273 14 91	Karma	(0212) 233 30 30	Tellioğlu	(0212) 213 34 40
		Multimedya	(0212) 216 45 68	TET	(212) 256 35 32

Teknik Servis

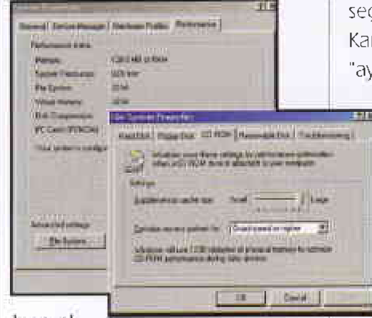
Merhaba arkadaşlar. Geçen ay sizlerden sorularınızla dolu o kadar çok mektup geldi ki gözlerime inanamadım. Açıkçası bu kadar çok mektup beklemiyordum. Ve itiraf etmem gerekir ki bu ay sizin mektuplarınızın altından kalkamadım. Bu yüzden bazılarınızın mektubu cevapsız kaldı. Özellikle de posta yolu ile gelenler. Halbuki posta mektupları daha sıcak olur ve cevaplaması daha zevklidir. Ama biliyorsunuz geçen ay dergide bir devrim yaptık ve daha fazla sorumluluk yüklendik. Bu yüzden işlerin tam olarak oturması ve sizin mektuplarınıza daha fazla vakit ayırmam zaman alacak. Yine de her ay sizden gelen tüm mektupları size yanıtlamak için elimden geleni yapacağım. Siz sormaya devam edin.

CD-ROM'u hızlandırmak!

Demek donanım sorunlarını cevaplıyorsunuz. Umarım benim sorunuma da bir cevap bulursunuz. Benim 24X Creative Infra CD-ROM'um var. İlk çıktığı zamanlarda oldukça hızlıydı ama artık bana daha yavaş çalışıyormuş gibi geldi. CD-ROM'umun hızını arttırmak için cache'ini arttıran bir program yükledim. (Ha bu arada bu cache ne?). Ama sanki CD-ROM'um daha da yavaşladı. Bu programı kaldıramıyorum çünkü hiçbir yerde gözükmüyor. Ama CD-ROM'um baya bir yavaşladı. Yeni bir CD-ROM almak istemiyorum. Ne yapmalıyım. Lütfen yeni CD-ROM al demeyin. Şimdiden teşekkürler.

Korcan Perendi

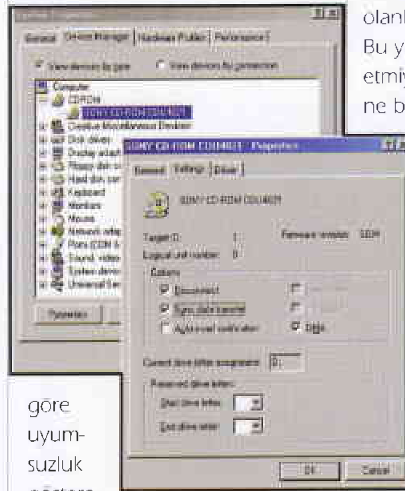
LEVEL Mucize yaratmasını beklediğimiz küçük programcık kabus oldu demek. Bu tip küçük programlar bazen çok işe yarayabilir. Ama ne işe yaradığını ne amaçla kullanılması gerektiğini iyi bilmemiz gerekiyor. Peki cache ne işe yarıyor. Cache (ön-bellek) CD-ROM'un okuduğu bilgilerin bir miktarının özel bir hafıza da saklanarak



tekrar istendiğinde bu özel hafızadan daha hızlı ulaşılmasını sağlayan sistem veya bu özel hafızanın ismi. Kulağa iyi bir şey gibi geliyor. Peki cache'i büyütmek CD-ROM'unun performansını niye düşürsün? Bunun cevabı aslında çok basit. Oyunlar CD-ROM'a sadece oyunun kurulmasında ve ara videolarda ihtiyaç duyar. Artık hemen hemen hiçbir oyun'da haritalar, kaplamalar gibi sürekli yüklenmesi gereken bileşenler CD'de bulunmuyor. Bunlar direkt olarak hard-disk'ten çalışıyor. Kısacası siz oyun oynarken hiçbir veriye ikinci kez erişilmesi ihtiyacı doğmuyor. Ancak verilerin normal okunuşu sırasında da CD-ROM bir yandan da o büyük cache'in doldurulmasıyla meşgul olduğundan performans düşüyor.

Bu durumun çözümü aslında çok kolay. Yapmanız gereken "bilgisayarım"a sağ tık yapıp "özellikler"e girmek. Buradan "başarım" sekmesine gir ve aşağıdaki "dosya sistemi"ne tıkla. Buradan da "CD-ROM" sekmesine geçiyoruz. Açılan pencereden "ek ön bellek boyutu"nu mümkün olan en küçük değere getir. Sistemi yeniden başlattıktan sonra CD-ROM'unuz hiçbir işinize yaramayan cache'i doldurmayı bir yana bırakıp kendini veri okumaya adayacak.

Bunun dışında performansını arttıracak bir iki ayar daha var. Tekrar "bilgisayarım"a sağ tıkla ve "özellikler"e gir. Buradan "aygıt yöneticisi" sekmesine gir. Karşına çıkan listede "CD-ROM" maddesini göreceksin. "CD-ROM" yazısının solundaki artıya tıkla. Sahip olduğun CD-ROM'un marka ve modeli görünecek. CD-ROM'unu seç ve aşağıdan "özellikler"e tıkla. Karşına çıkan yeni pencerede "ayarlar" sekmesine gel. Burada ilk seçmemiz gereken ayar "DMA" (Direct Memory Access). "DMA"nın seçili olması performansı mutlaka arttıracaktır. Ayrıca "zaman uyumlu veri aktarımı"nı da seçebilirsin. Bu iki ayar'ın CD-ROM'unuzun modeline



göre uyumsuzluk gösterebilir. Ama bir sorunla karşılaşırsan gidip ayarı eski haline getirmek sorunu çözecektir.

Direkt Kablo Bağlantısı

Bana Windows daki direct cable connection ve bunun kablosu hakkında biraz bilgi verir misiniz,lütfen?

Nereden alınır? Veya elimize alsak bir lehim makinesi nasıl yaparız? Günümüz oyunlarını kaldırabilecek mi?

Şimdiden teşekkürler

Alposky

LEVEL "Direct Cable Conection" dediğimiz sistem iki bilgisayarı yazıcıları bağlamada kullandığımız LPT portu (paralel port) üzerinden bağlama yöntemidir. Burada kullandığımız kablo (laplink kablosu olarak da bilinir) standart yazıcı kablosuna çok benzer. Ama iç yapısı farklıdır. Bir printer kablosunun bir ucunu dağıtıp leğim yerlerini değiştirmek işe yarar. Ama bu kadar zahmete gerek yok. Çünkü piyasada laplink kablosu bulmak hiç de zor değil.

Ancak bu sistemde performans çok düşük. Çünkü LPT portunun kapasitesi oldukça az. Üstelik veri transferinin sağlıklı olabilmesi için kablonun boyunun 3 metreyi geçmemesi gerekiyor. Dosya transferi içinde Null Modem tipi programlar kullanmalısın ki daha önce kullanmamış olanlar için pek kolay değiller. Bu yüzden bu yöntemi tavsiye etmiyorum. İki bilgisayarı birbirine bağlamak için daha performanslı ve pratik çözümlerde var.

Bunlardan en mantıklısı USB link kablosu. Bu basit kablo laplink'in LPT üzerinden yaptığını USB portu üzerinden yapıyor. Hem daha hızlı hem de kurulumu daha kolay. Ama en önemlisi windows altında dosya paylaşımı çok çok daha sağlıklı. Elbette fiyatı da farklı. Laplink kablolarının fiyatı 2$'ın altında (Fiyatın kaynağı www.pampa.com.tr/1pwlis3.htm). Ancak USB link kbloların fiyatı en az 20$ olacaktır. Olacaktır diyorum çünkü ben bu yazıyı yazdığım sırada fiyatı kesinleşmemişti. Ancak siz bu yazıyı okurken en azından Titan EZ-Link'in piyasaya girmiş olmaı gerekiyor. Gelecek ay bu ürünü inceleyip daha ayrıntılı bilgi vereceğim.

Voodoo II Çalışmıyor

Öncelikle sizi Level deki donanım konusuna eğildiğiniz için kutluyorum. Sizinle aynı görüşte olduğumu belirtmek isterim :) Ayrıca bu sekilde hızlı bir giris yapmanız beni sevindirdi cunku bu demek ki bayağı kendinize güveniyorsunuz :) O halde alın size beni uzun zamandır uğraştıran bir donanım problemi ... Bir Sparkle marka Voodoo II 12 MB'lık 3d kart aldım. İlk baslarda her şey güzeldi. Kurulumu yapıldı. Fakat iş oyunlara gelince kart sistemi kilitliyor. Yani oyunu baş-

latıyorum. Oyunun içinden Voodoo'yu seçip tam oyun ekranı başlayacağı sırada oyun kilitleniyor ve ekran karanlık kalıyor.

Sistemim: Celeron 333, i740 ekran kartlı, Abit BH6 board'lu, SB Live ses kartlı, 64MB SD-RAM

Tum güncel sürücüleri hem ekran kartı hem Voodoo için yükledim fakat sonuç nafile. PCI yuvasını değiştirdim olmadı. Tüm kartları söktüm öyle denedim yine yok. Sistemi baştan kurup denedim yine olmadı.. Sankı bir şey tam oyun ekranı gelecekken önünü tıkıyor ve oyun orda kilitleniyor.

Merakla yanıtınızı bekliyorum...size iyi çalışmalar...Aramıza hoşgeldiniz.

Fırat Çakıroğlu

LEVEL Evet Emren kendime güveniyorum. Aksi takdirde burada olmazdım zaten. Ama kendinden ne kadar emin olursan ol çözemeyeceğin bazı sorunlar vardır. Seninki gibi. Açıkçası böyle bir durumda yapılması gereken her şeyi yapmışsın. Ancak hala çözüm alamadığına göre ekran kartının ciddi bir sorunu var. VoodooII'lerde böyle belirgin bir hata bulunmadığına göre bu sorun ya Sparkle Voodoo II'lere ya da senin kartına özel. Eğer sorun senin kartına özelse başka bir deyişle kartın bozuksa satın aldığın yere götürüp değiştirmelerini istemelisin. Değiştirmek istemezlerse bağır çağır hakkını ara ve hatta çıngar çıkar. Değiştirmek zorundalar yağma yok. İşi terbiyesizliğe vururlarsa beni ara birlikte dövelim. Eğer yeni kartında aynı sorunları devam ettirirse demek ki sorun Sparkle'ın tüm Voodoo II'lerine has. Bu durumda sana o kartı satan arkadaş o kartı geri alıp eş değer düzeyde başka bir ekran kartı vermek durumunda. Aslında yasalara gore böyle bir şey yapmak zorunda değil. Sorumluluğu sana yeni bir Sparkle vermekten ibaret. Ama ilk kart değiştirme işlemi sırasında onları oldukça hırpaladığımızdan sorun çıkaracaklarını sanmıyorum.

Eğer daha once bir Sparkle Voodoo II kullanmış olsaydım belki daha fazla yararım dokunabilirdi. Bu arada Sparkle seçmekle hiç iyi etmediğini söylememiştim değil mi? Zaten başına bu kadar iş geldiğine göre söylememe gerek kalmamıştır.

Bilgisayarım SOS Veriyor!

Su anda bilgisayarım çok kötu durumda bilgisayarı açıyorum monitöre görüntü gelmiyor ve DI DIIT DIIIT diye ötüp RAM'i sayıyor (sesinden anlaşılıyor) ve tekrar deminki gibi oluyor yine monitöre görüntü gelmiyor. Ne Yapabilirim?

Ne olur bana yardımcı olun. En çabuk şekilde mailinizi bekliyorum.

Eren Köksal

LEVEL Anakartlarımız acil durumlarda bize bu tip bip'lemelerle mesaj verirler. Bu mesajlar genelde "işlemci çok ısındı veya fanı durdu" ya da "ekran kartı takılı değil veya yerinden oynadı"dır. Ekrana görüntü gelmediğine göre senin sorunun ekran kartında. Ya çok ciddi bir hasar oluştu veya ekran kartı sadece yerinden oynadı. Korkmana gerek yok büyük ihtimalle ekran kartı sadece yerinden oynamıştır. Yapman gereken kasayı açıp ekran kartının yerine oturup oturmadığını kontrol etmek. Eğer ekran kartı yerine tam olarak oturmasına karşın bu sorun devam ediyorsa sistemini acilen bir bilgisayarcıya götür.

Bu arada yaptığın başka bir hatada bu sorunu bana e-mail ile sorman. Bu tip şeyler acil ve ciddidir. Eğer başına tekrar böyle bir şey gelirse e-mail atmak yerine telefon aç. Tabii bu hepiniz için geçerli. Ama çok rica ediyorum ekran kartı tavsiyesi veya bilmem ne ürün hakkındaki görüşlerim için telefon açamayın. Hep Unreal Tournament kapışmalarının ortasında arıyorsunuz sonra Sianan Bey'e ortalıkta böbürlene böbürlene dolaşma şansı doğuyor.

Yeni Bir Sistem alırken!

Ben eski bilgisayarımı (Eski bilgisayarı hurdacıya versem almaz; yakında kafayı yiyeceğim hiç bir oyun çalışmıyor) satıp yerine:

AMD K7-M Mainboard
AMD Athlon 600 Mhz CPU
160 MB Century SDRAM
13.6 GB Quantum Fireball KX
Creative 3D Blaster GeForce Pro
Creative SB Live! Player
Apache Net Express 56K Inernal Modem
Creative FPS 2000 Digital Speaker
Inca TV Explorer Plus

özellikleri olan bir PC almak istiyorum ancak DVD (Sevgili 24x Creative'im artık ölmüş vaziyette hiç bir CD'yi okumuyor lensi kirlenmiştir diye Lens Cleaner CD'si taktım onu bile okumadı). Monitor ve Ses kartı konusunda biraz kararsızım. Şubat ayındaki Pioneer 10x DVD ile ilgili açıklamanızı okudum ancak şu "bölge kodu kilidi" biraz kafamı karıştırdı; yani ben aldığım filmlerin hepsini izleyebilecek miyim? Bunu biraz açabilir misiniz? Ayrıca SB Live! Player sizce bir oyuncu için en iyi seçim midir? Yoksa SB Live! X-Gamer ya da SB Live! Mp3+ tercih edilebilir mi?

Ge Force Pro mu? Ge Force Annihilator mı? Bir de bu kurduğum sistemin birbirleriyle uyumlu çalışıp çalışmayacağını söylerseniz sevinirim(Özellikle Athlon ve anakartla ilgili şüphelerim var). Son olarak bize bir destek olması açısından LEVEL'daki donanım bölümünün geliştirilmesinin gerçekten iyi olduğunu belirtmek isterim.

Mertkan

LEVEL Yeni bilgisayarın hayırlı olsun. Gördüğüm kadarıyla oldukça iyi bir sistem. Aslında mektup köşesinde sistem tavsiyeleri vermek istemiyorum. Burası daha çok küçük sorunların çözülüp fikirlerin paylaşıldığı bir yer olsun istiyorum. Ama senin soruların özellikle güzel. Bir bilgisayar alırken insanın aklına takılması gereken şeyler.

Sadece Pioneer 10X DVD'de değil artık tüm yeni nesil DVD-ROM sürücülerde bu bölgesel kod kilidi var. Bunu incelemede açıklamıştım ama bir daha üzerinde durmakta fayda var. Yeni DVD-ROM'lardaki kilit sistemi başlangıçta istediğiniz bölgenin filmini okumanıza izin veriyor. Ama bu hin sistem bir yandan gizli gizli izlediğiniz filmlerin bölge kodlarını saymaya başlıyor. Hangi bölgeden izlediğiniz film sayısı 5'e ulaşırsa DVD-ROM bu bölgeyi kilitliyor ve diğer bölgelerin filmlerini okumayı artık reddediyor. Dünyada kırılamayan hiçbir şey olmadığı gibi bu sistemde kolayca kırılabiliyor. Böylece DVD-ROM'daki bölge kodları bilgisi siliniyor. Ancak DVD-ROM bu kaydı baştan tutmaya başlıyor ve aynı bölgeden 5. filmi gördüğünde kilitliyor. Sistem kısaca özetlenirse bu. Ama nasıl kırarım nereden bulurum derseniz benden size bir fayda yok. Çünkü bu tamamen yasa dışı bir eylem.



SB Live! X-Gamer ve SB Live! Mp3+ ülkemizde bulunan ses kartları değil. X-Gamer bizde ki SB Live Player'ın Amerika versiyonu, MP3+ ise yine aynı kartın farklı yazılımlarla piyasaya sürülmüş hali. Sen bunları Creative'in Amerika sitesinde görmüş olmalısın. Her neyse SB Live! Player gerçekten iyi bir kart ve bir oyuncunun tüm ihtiyaçlarını karşılayabilecek düzeyde. Tasalanmana gerek yok. Üstelik ses kartın ile hoparlörlerin bir biri için yaratılmışlar. Buradaki teek sorun player ile FPS2000'i digital yol ile bağlamak için kullanılan minijack-to 9pin DIN kablosunun her iki üründe de bulunmaması. Bu yüzden bu ikisini satın almadan önce satıcından bu kabloyu temin etmeye çalış.

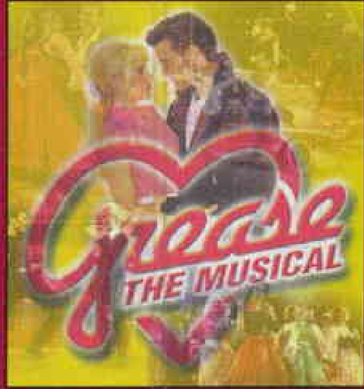
Ekran kartına gelince. Elbette ki GeForce Pro çok daha iyi. Annihilator ile PRO arasındaki farkı anlamak için bu ay ki ErazorX2 ile geçen ay ki ErazorX'i karşılaştırabilirsin.

Uyumsuzluklara gelince. Evet sisteminde çok ciddi bir uyumsuzluk var. Bu konuda daha fazla cevap almak için bu ay ki dosyamızı okumalısın. Peki bu uyuşmazlık sorununa rağmen Athlon ile GeForce'u birlikte almalımısınız. Bence evet. Gözünü karart ve bunu yap. Ama alacağın K7-M'in revision 1.5 olmasına dikkat et. Ayrıca bu ay ki dosyamızda anlattığım yöntemleri uygulamak zorunda kalabilirsin. Zaten Donanım Pazarı bölümünde tüm sorunlara rağmen halen Athlon ile GeForce'u birlikte önerdiğimi görebilirsin.

İşte geçtiğimiz ayın en çok okunan on kitabı (Kaynak: www.pandora.com.tr)
1.Yeşil Gece,*Reşat Nuri Güntekin,nkılâp Kitapevi*
2.Füreya, *Ayşe Kulin, Remzi Kitabevi*
3.Timbuktu, *Paul Auster, Can Yayınları*
4.Çalınan Mektup, *Edgar Allan Poe, Dost Yayınları*
5.Marquis de Sade'ın Uşağı, *Nikolaj Frobenius, Güncel Yayıncılık*
6.Öteki Renkler, *Orhan Pamuk, İletişim Yayınevi*
7.Ben Cyrus, Zerdüşt'ün Torunu, *Gore Vidal, Kaknüs Yayınları*
8.Resimli Dünya, *Nedim Gürsel, Can Yayınları*
9.Dönüşüm Hastanesi, *Stanislaw Lem, İletişim Yayınları*
10.Mavi Masal, *Marguerite Yourcenar, İletişim Yayınları*

Ve işte geçtiğimiz ayın en çok dinlenen 10 albümü (Kaynak: www.billboard.com)
1.Supernatural *SANTANA*
2.Voodoo *D'ANGELO*
3.All The Way... A Decade Of Song *CELINE DION*
4.Twenty Four Seven *TINA TURNER*
5.On How Life Is *MACY GRAY*
6.The Screen Behind The Mirror *ENIGMA*
7.Magnolia *Soundtrack*
8.The night *MORPHINE*
9.Dr. Dre - 2001 *DR. DRE*
10.Europop *EIFFEL 65*

Mydonose Showland hızlı girdiği çalışma hayatını son süratle devam ettiriyor. Artık klasikler arasında sayılan Greace müzikali 3-14 Mart arasında Mydonose Showland'de seyirciler ile buluşuyor.Fiyatları biraz yüksek olsa da bu tür gelişmeler ilerisi için oldukça umut verici. (www.mydonose.com.tr)



Siz bu yazıyı okuduğunuz zaman belki de ayın 26 Şubat çoktan geçmiş ve Fatboy Slim de konserini verip evinde akşam kahvesini yudumlamış dahi olabilir. Evet yanlış duymadınız Fatboy Slim 26 Şubat akşamı Bostancı Gösteri Merkezi'nde Türkiye'deki ilk konserini verecek.



"Human Touch" Kişisel Masaj Aleti: Özellikle İstanbul gibi bir şehirde stres içinde yaşayanların devamlı yanlarında bulundurmak isteyebilecekleri bir ürün. İnsan Dokunuşu teknolojisini kullanan bu masaj aletini yanınızda taşıyabilir ve istediğiniz yerde boyun ve omuz bölgenize masaj yaptırabilirsiniz.



Gökkuşağı 6
Tom Clancy

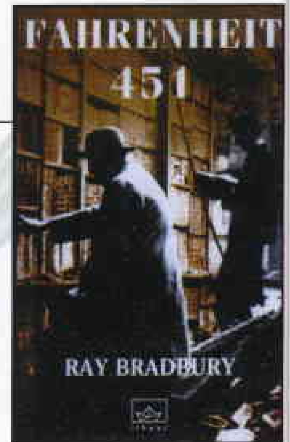


Bu kitabı okurken ilginç bir ikilem içinde kaldım. Aslında güzel bir roman, içiçe girmiş entrikalar dizisi, romanın sonuna kadar kendini ele vermeyen "Büyük Proje" ve terörist eylemlere zamanında ve etkili bir şekilde müdahale etmek için kurulmuş olan Gökkuşağı timinin operasyon hazırlıkları, eski bir CIA (FBI mıydı yoksa) ajanı ve askeri operasyonlar konusunda bir uzman olan Tom Clancy tarafından ustaca kaleme alınmış. Bundan eminim. Emin olmadığım şey, Rainbow Six'i Türkçe'ye çevirisinin ne kadar doğru ve ustaca yapıldığı.

Gerçekten, kitabın anlatımı konusunda bir yorumda bulunmak istemiyorum, zaten ilk Rainbow Six'i oynayanlar onuya az buçuk aşinadır, ama benim yorum yapmak istemememin sebebi, kitabın orijinalindeki anlatımı da görmek istemem. Türkçe'ye çeviren arkadaşa haksızlık etmek istemem, yediyüz sayfalık askeri terimlerle dolu bir romanı çevirmek de her babayiğidin harcı değildir açıkçası. Ama Rainbow Six gibi önemli bir eseri, keşke diyorum, başka bir "babayiğit"e çevirtselermiş. Romanı okumaya başladıktan bir süre sonra kendinize "Ya bu kitapta beni rahatsız eden birşeyler var ama ne?" diye düşünmeye başlıyorsunuz. Ve bir süre sonra nedenini farkediyorsunuz. Cümlelerin yüzde doksanbeşi "yapıyordu, demişti, diye düşündü, -di, -dü, -dı" şeklinde, "di"li geçmiş zamanda kurulmuş. Tamam, sadece iki buçuk senelik bir yazar olduğumu ve edebi sanat konusunda pek fazla ahkam kesmeye hakkım olmadığını biliyorum. Ama, özellikle bunun gibi çok akıcı ve sürükleyici olması gereken bir romanda, bütün cümlelerin tamamen aynı kalıpla, tıpkı bir üniversite bitirme projesi yazarcasına monoton şekilde çevrilmiş olması, kitabın vermesi gereken heyecanın yarısını alıp götürmüş. Epsilon Yayınevi gibi bir kuruluşun, bu tür hassas ve önemli bir konuya biraz daha dikkat etmiş olması gerekirdi diye düşünüyorum...

Yine de romanın hakkını yemek lazım. Bazı yerlerinde yüreğiniz hoplayacak, özellikle Gökkuşağı timinin "uzlaştırıcısı" psikolog doktorun teröristlerin davranış ve düşünce yapısı üzerine yaptığı çıkarsamalar son derece çarpıcı. Ayrıca benim gibi askeri terimlere, mühimmatlara ve bilumum özel operasyonlara ilginiz varsa, Gökkuşağı Altı size hitap edebilecek en güzel roman. Önce romanı okuyup, sonra da oyunları oynayın, oyunların atmosferinin nasıl değiştiğine hayret edeceksiniz. Adını bildiğiniz, geçmişini, düşünce yapısını, ailesini tanıdığınız askerleri yönetmek her zaman mümkün değildir. Rainbow Six serisine hayran olan herkese tavsiye ediyorum, ama, ah çeviri ahhh. (Not: Kitap boyunca Horizon'un Büyük Projesinin gerçekleşmesini içten içe ümit ettiğimi de buradan itiraf etmeliyim, deli miyim ne?!?)

Fahrenheit 451
Ray Bradbury



"Peki ama, itfaiyecilerin ne ilgisi var o zaman?" diye sordu Montag.

"Ah" dedi Beatty piposundan çıkan belli belirsiz dumanın içine, öne doğru eğildi. "Bundan kolay açıklanan ve doğal olan nedir? Okullardan araştırmacılar, eleştirmenler, bilginler ve simgesel yaratıcılar yerine; koşucular, atlamacılar, yarışçılar, açgözlüler, kapkaççılar, uçucular, yüzücüler çıkınca "entelektüel" sözcüğü de hak ettiği üzere bir küfür haline geldi. Her zaman bilinmeyenden korkarsınız. Sınıfınızdaki her soruya cevap veren, özellikle "parlak" arkadaşınızdan, kurşundan putlar gibi duran oturan diğer tüm öğrencilerin nefret ettiğini eminim hatırlarsın. Saatler sonra bile dövmek için, canını acıtmak için seçilen kişi o parlak çocuk değil miydi? Elbette oydu. Hepimiz birbirimize benzemeliyiz. Hiç de, anayasanın dediği gibi, kimse eşit ve özgür doğmamıştır, herkes eşit yapılır. Her insan bir diğerinin sureti olunca herkes mutlu olur, ortada çekinilecek, korkulacak, herkesin kendisini yargılamasına yol açacak dağlar yoktur. İşte böyle! Bitişik evdeki kitap dolu silahtır. Yak gitsin. Silahtan kurşunu çıkar. Adamın kafasını kopar. İyi okumuş bir adamın hedefinin kim olacağını kim bilebilir ki? Ben mi? Bir dakika bile böylelerini hazmedemem. Sonunda, evlerin hepsi yanmaz duruma getirilince, tüm dünyada itfaiyecilere eski amaçla gerek kalmadı. O zaman onlara yeni bir görev verildi, bizim anlaşılabilir ve haklı aşağılık kompleksine kapılma korkumuzun odağı olan iç huzurumuzun sorumluları olmak; resmi sansürcüler, yargıçlar ve cellatlar olmak. İşte Montag, sen ve ben bunlardan biriyiz."

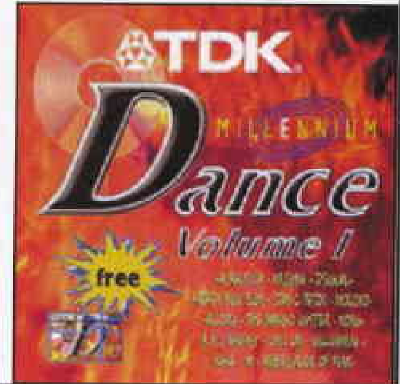
Yukarıdaki alıntıyı yazabilmek için kendimle savaştım, çünkü Ray Bradbury'nin Fahrenheit 451 isimli şaheseri (bu esere sadece "roman" demek büyük bir haksızlık olur) başlangıcından sonuna kadar alıntı yapılabilecek mükemmellikte. Dünyanın içinde bulunduğu çarpık, kemikleşmiş sistemin, insanların elinden düşünme ve insiyatif kullanma hakkını nasıl sinsice aldığını anlatan, sansüre, gizli totaliter rejime ve kültür erozyonuna karşı yazılmış en büyük "tepki" eserlerinden biri. Bilinmeyen, ama yakın bir gelecekte hayat bulan Fahrenheit 451'de, itfaiyecilerin yeni görevi insanların evlerini basıp, kitapları, ve onlara direnenleri yakmak olmuştur. İnsanların evini işgal eden TV şeytanının, insanları yaşayan zombilere dönüştürdüğü bu zaman diliminde itfaiyeci olarak çalışan Guy Montag, çevresindeki zombilerden çok farklı olan 17 yaşındaki Clarisse ile tanıştıktan sonra, bütün hayatı altüst olur. Dünyaya, kitaplara, gerçeklere gözlerini yummuş insanlara olan bakış açısı değişir. Ve ardından, başkaldırı başlar...

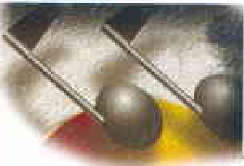
Sinan Akkol



Millenium Dance Volume I

Hammer Müzik'in alt kuruluşu olan Deepnetic Records tarafından TDK sponsorloğunda piyasaya çıkarılan bu albüm kendi dalında isminden de anlaşılabileceği üzere yeni bin yılın ilk toplaması. Albüm içinde önceki aylarda tanıttığımız Aural Flux - Autobeat Activator ve geçen yaz-sonbahar'ın en favori parçası olan Moloko – Sing It Back de yer alıyor. Geri kalan isimler pek tanıdık olmasa da toplam 12 tane canavar gibi Mix mevcut. Bunlar arasında özellikle Kong - Pump Probe ve R N' J Master – Acid Hole Banger kullandığı gitar Sound'u ve Stay-C Paton son zamanların favori parçası Blue (Da Ba Dee)'in Extended Mix'i ile ayrı bir yere sahip. Bu dört haricinde Krishna – The Chant, Dsigual – Back Order, Nerdy Bum Bum – Sex In Your Head, Allora – Over The Mountains, The Mango Masters – Salsole, Lm & Lm – Family, Millenium – part 1, Raul M – Obsession, Ambassador of Funk – GSM albümdeki diğer parçalar. Kaset olarak da edinebileceğiniz albümün CD versiyonu ile beraber bir adet 90'lık boş kaset de hediye.



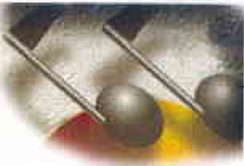


Enigma

The Screen Behind The Mirror



Enigma'nın arkasındaki insan Michael Cretu bu albüm hakkında şöyle diyor "Screen Behind The Mirror'da açık bir bildirim mevcut değil. Bunun yerine küçük şifreler ve gizlenmiş söyleyişler var. Bu küçük bulmacaları herkes kendi çözmeli. Zira albümün ismi "Kullanım Kılavuzu" değil. Aslında Micheal Cretu'nun tek kışilik bir projesi olan Enigma'da Cretu'nun eşi Sandra'da bayan vokallerinde ona yaardımcı oluyor. Türkiye'de ilk çıktığı zamanlarda bir çok kesim tarafından kilise müziği olarak nitelendirilen Enigma son albumunde New Age, klasik (O Fortuna'da Carmina Burana'dan alıntılar mevcut) ve dünya müziği etkisi ve Dance Club ritmleri kendini belli ediyor. Enigma'nın bu dördüncü albümünde Cretu halen New Age çerçevesinde dolaşan ama çok daha fazla dünya müziği bileşenleri içeren bir sound yakalamış. Parçalar içinde kilise çanları, orta doğuya özgü vokal biçimleri, hip hop ritmleri ve alışıla gelmiş Enigma Synthesizer'ları ile Cretu eski sound'unu bozmadan yeni bileşenler eklemeyı başarmış. Albümün genelinde kullanılan inişli çıkışlı ritmler sayesinde sıkıcılık önlenmiş. Akşam eve gelince bir kenara çekilip kitap okurken uykuya dalmak için ideal bir albüm...

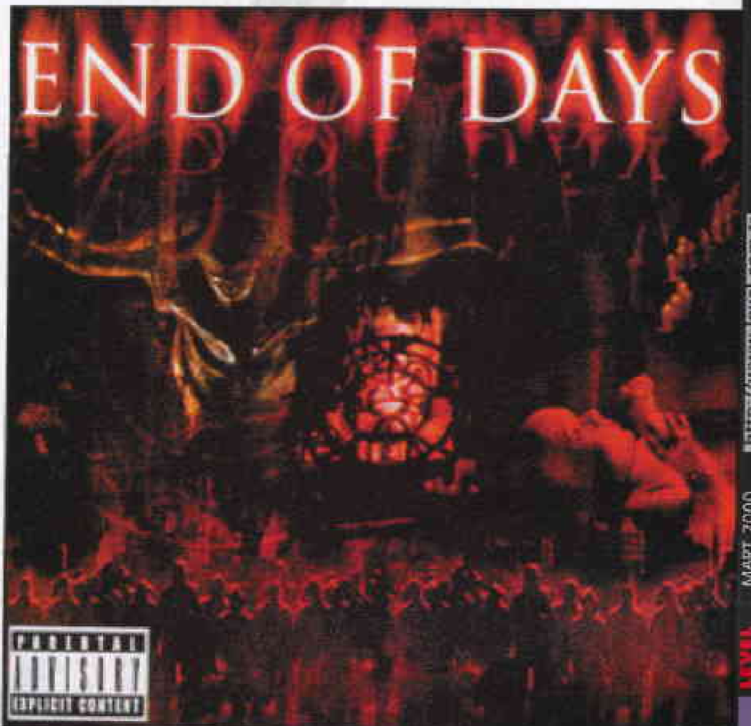


End of Days

Soundtrack

Arnold'ın son zamanlarda yaptığı en sağlam filmlerden biri olan End Of Days'e yakışır bir Soundtrack nasıl olur sorusuna gidenlerin cevabını tahmin edebiliyorum tabii ki rock ve artık her geçen gün kendini kabul ettiren elektronik müzik karışımı. Albümde yer alan gruplar itibari ile film müziği olarak olmasa da son zamanlarda piyasaya çıkan en iyi toplama albüm olarak kesinlikle baş köşede durmayı hakeden bu soundtrack'te Korn (Camel Song), Everlast (So Long), Limp Bizkıt (Crushed), Prodigy (Poison), Eminem (Bad Influence) ve tabii ki Guns N' Roses (Oh My God) gibi kendini kabul ettirmiş gruplar ilk etapta göze çarpıyorlar. Guns N' Roses'ın 8 yıl aradan sonra çıkardıkları ilk parça olan "Oh My God"'a bakılırsa arkadaşlar, özellikle Axl performansından pek bir şey kaybetmemiş gibi görünüyor. Zaten bu kadar dinlenmek de onlara yetmiş olmalı. Toplam 12 farklı grubun seslendirdiği 12 şarkıdan oluşan albüm hakkında söyleyecek çok fazla bir şey yok Rock/Techno karışımından hoşlananların kesinlikle edinmesi gereken çok kaliteli ve hızlı bir toplama albüm

Kadir Tuztaş



OYUNDAKİ YANSIMALARIMIZ ..

Hoşgeldiniz. Keşke biraz daha önce gelebilseydiniz, tüm eski dostlar buradalardı...



Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel

Bu aralar ne oynuyorlar?

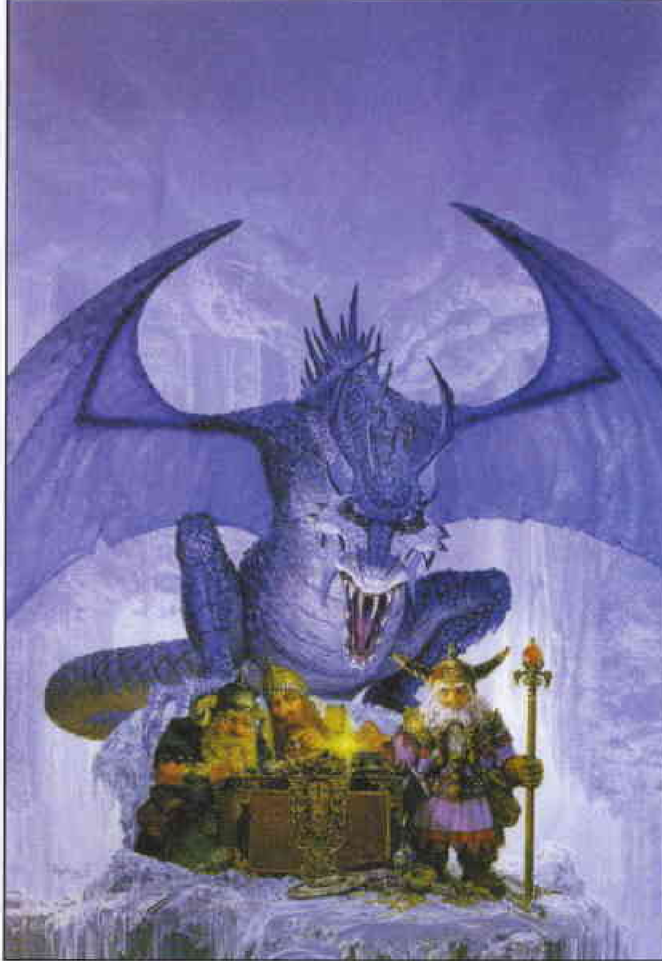
Dracula

Atlantis 2

Amerzone

Pek sevimli, pek meraklı, pek geveze, üstelik giderken kahve fincanımı da cebine indirmeye niyetli bir kender; atalarının ruhlarına ulaşmaya çalışan, eski çete üyesi, yeni büyücü bir zenci; Konstantinapol'da olup biten her şeyi bilen Cenevizli korsan bir vampir; Dark Elf tanrıçası "örümcek kraliçe" Lloth'un saygıdeğer bir rahibesi ve daha kimler kimler... Tahmin etmişsinizdir, karakterlerim az önce sizin durduğunuz yerde duruyor, yazılı oldukları kağıttan sıyrılmış, benimle sohbet ediyorlardı. Anlatmamı istedikleri bir kaç konu varmış, siz geldiğinize göre başlayabiliriz ..

Masaüstü FRP'lerinin en can alıcı (ve bence en zevkli) olan bölümleri karakterlerin yaratıldığı anlar olsa gerek. Kimi oyuncuların aynı karakterle yıllar boyu oynayıp bebek büyütürcesine karakterlerini geliştirdiklerini bilirim. Karakterlerin uzun ömürlü olabilmeleri için oyuncu tarafından çok benimsenmiş ve derinlemesine tasarlanmış olmaları gerekiyor. Pek çok oyuncunun, karakterlerini yüksek gelen zara göre yaratıp FRP'yi de tavla gibi oynadıklarını görünce bu konuda bir iki çift söz etmek istedim. FRP'de kazanmanın ya da kaybetmenin söz konusu olmadığını, asıl amacın beraberce eğlenmek olduğunu bir kez daha belirterek başlamakta yarar var. Bu nedenle yarattığınız karakterin "Asarım, keserim, uçarım!" mantığıyla önüne her çıkanı deviren bir buldozer olması oyundaki başarınızı arttırmayacaktır. Karakterinizi yaratırken sayısal skorlarından çok, onun ruhsal yapısı ve geçmişi üzerinde durmanız eğer "rol yapma" adına oynuyorsanız size çok daha fazla eğlence sunacaktır. Karakterlerin düşünce tarzları da oyun sisteminden sistemine değişiklik gösterdiği için izninizle bu noktada biraz daha açılacağım.





HAYATA HANGİ RENKTE CAMLARLA BAKMAK İSTERDİNİZ ?

AD&D'de pek çoğunuzun da bildiği üzere karakterlerin tutumları, yaşam görüşleri keskin sınırlarla çizilmiştir. Iyilik, nötralite, kötülük ile düzen, nötralite, kaos gibi felsefelerden ikisinin kombine edilmesiyle(Nötral-Iyi ya da Kaotik-Kötü gibi) oluşturulan düşünce tarzları kimi zamanlar oyuncunun elini kolunu bağlayabilir. Örneğin düzen ve iyiliği seçen bir karakterin yalanın y'sini düşünmesine bile izin yoktur. Bu durumu anlayışla karşılamak gerekir, çünkü AD&D, iyilerin ve kötülerin açıkça ayrıldığı masallardır.

White Wolf oyun sistemlerinde kullanılan yöntem ise oyuncuya daha fazla hareket serbestliği tanır. Mevcut olan yaklaşık yirmi düşünce tipi içinden, bir karakterlerin kendi içlerinde taşıdıkları(nature), bir de çevrelerine yansıttıkları (demeanor) dünya görüşleri seçilir. Örneğin Caregiver - Loner tipindeki bir karakter, gerçekte insanlara yardım etmek, onların sorunlarını çözmek istemekte, ancak bunu çevre ile bir bağ kurmadan, yalnız görünerek gizliden gizliye yapmaktadır. Iyi ile kötü arasındaki kalın çizgiler artık incelmiş, yer yer birbirine girmiştir.

Kimi oyun sistemleri de bu sınırları tamamen silerek, karakterleri hiç bir düşünce tarzı ile sınırlamamış, tüm dünya görüşünü oyuncunun kendisine bırakmıştır. Bir parça yönlendirmenin kimi zaman daha yararlı olduğuna inanarak bu yöntemi pek de elverişli bulmadığımı söylemeliyim.

Sistem ne olursa olsun, önce bir yaşam felsefesini benimseyerek karakterinizi onun üzerine kurmak yerine karakterinizi tasarladıktan sonra ona en uygun düşünce tarzını seçmek daha uygun olacaktır. Böylelikle oyun esnasında "Acaba ben bu durumda nasıl davranmalıyım ?" diye düşünmekten kurtulmuş olursunuz.

KAĞITTAN DIŞARIYA...

Işin bu kısmını tamamladıktan ve karakterinizin olaylar karşısında nasıl tepki göstereceğini belirledikten sonra onu gerçeğe biraz daha yaklaştırmak için araştırmalar yapabilirsiniz. Özellikle dünya tarihine ait bir senaryoda oynayacaksanız, o dönemin giyim kuşamı,sosyal ortamı, hatta kullanılan dil ile ilgili bir kaç sayfa karıştırmanız menfaatiniz icabıdır. Eski bir İstanbul beyefendisi, "Çok komiksiniz !" yerine "Zâtı âlileri latife ediyorlar!" demeyi tercih edecektir. Eğer konu ile ilgili bir kaç kitap okumuşsanız, o zaman diğer oyunculara çevreyi anlatan bir rehber ya da kasabanın bir yerlisi rolünü oynayıp bir hayli hava basmanız da mümkün olacaktır.

Karakterinize sıkı bir özgeçmiş hazırlayın. Elinizden geldiğince boşlukları doldurun. Örneğin karısını yıllar önce kaybetmiş birini canlandırmayı düşünüyorsanız karakteriniz sohbetlerde yalnızca "Yıllar önce kaybettiğim karım"

kalıbı ile yetinmesin. Gözleri ne renkti, gamzeleri var mıydı, en sevdiği yemek neydi ? Tüm bunları da yerine yerleştirmeye çalışın. Ana hatları belirledikten sonra karakterinizin geçmişine bir kaç ufak detay da sıkıştırabilirsiniz. Gruptaki diğer oyuncularla akşam bir tavernada ya da ateş başında konuşurken anılarınızı "Bizim oralar güzeldir." yerine "Doğu Nehri'nin yukarı boyunda otururduk, Tuck Amca ile ara sıra balığa çıkardık." gibi cümlelerle anlatabilirsiniz. Bu sayede karakteriniz yalnızca o anda var olan değil, geçmişi ve (isterseniz) geleceği bulunan biri oluverecektir.



Sayısal özellikler elbette bu aşamadan sonra büyük önem taşıyacaktır. En klasik yöntem zar atmaktır. Kimi zaman verilen bir puan toplamını özelliklere dağıtma yöntemi de uygulanabilir, ancak pek sevgili arkadaşım (ve uzun süredir kendisini aramadığım için kafamı her an kırması muhtemel) Bodur'un da dediği gibi toplamı dağıtma yönteminde birbirine pek yakın tipler ortaya çıkar. Özellikle AD&D oyuncuları arasında dexterity(çeviklik)'ye kendi eliyle düşük puan veren pek azdır. Zar atmak, sürprizlere ve farklı karakterlere imkan tanıyan bir sistem olduğu için tercih edilebilir. Zar atarken skorlarınızın bir ikisi düşük çıkarsa üzülmeyi de bırakın artık. Karakteriniz iki kelimeyi bir araya getiremeyecek kadar kafasız ya da ufak bir kılıcı kaldıramayacak kadar çelimsizmiş. N'oolur ? Beyinsiz bir dev ya da yüzüne bakılmayacak denli çirkin ama arkasından yetişilmeyecek kadar hızlı bir hırsız olmayı bir deneyin, mükemmel olmamak kimi zaman daha eğlenceli olabilir !





Kişisel özelliklerinizi seçerken de "Bu oyunun hangi aşamasında ne işime yarar ?" diye düşünmek yerine karakterinizi bütünleyecek özellikleri seçin. Misal : AD&D'de "proficiency" adı verilen bireysel yetenekler arasında kunduracılık, marangozluk, dikiş dikme, yemek yapma gibi pek çok oyuncu tarafından angarya kabul edilen bir dolu seçenek vardır. Bu yetenekler genellikle oyun içinde kullanışsız olacağı düşüncesiyle seçilmezler. Ancak karakterinizin yıllardır yalnız bir yaşam sürdüğünü iddia ediyorsanız ve karakteriniz her tür silahı çok iyi kullanıyor, çok iyi ata biniyor, beş dil biliyor, ancak ne hikmetse "bunca yıllık yalnız yaşamımda bir kez bile kendime bir şeyler pişirme ihtiyacı hissetmedim!" diyorsa, bir yerlerde bir boşluk bırakmışsınız demektir. Yetenekler işe yarayanlar ve işe yaramayanlar diye ikiye ayrılmazlar. Bir konudaki uzmanlığınız elbet yeri geldiğinde size yardımcı olacaktır. Baktınız hiç olmuyor, oyun yöneticinize önce tatlı dil, etkili olmadığı takdirde de kalınca bir sopa yardımıyla yapacağınız ricalarla kendinizi saraya baş aşçı olarak seçtirtebilirsiniz ;).

DM İLE ROMANTİK BİR YEMEK...

Karakterlerinizi oyun yöneticinizle baş başa yaratmanızın doğuracağı avantajları da göz ardı etmeyin. Hem yöneticinizin inisiyatifi ile karakterinizi kitap kurallarının dışına çıkarıp biraz daha yontabilir, kendinize daha fazla yaklaştırabilirsiniz, hem de onun, karakterinizi oyundan önce tanımasını sağlarsınız. Böylelikle senaryo içine karakterinize göre kurgulanmış ve işi daha eğlenceli hale getirecek detaylar eklemesi mümkün olacaktır (Yükseklik korkusu olan bir karakterin dağa tırmanmak zorunda kalması gibi!). "Sen karakterini yarat da gel, gerisini düşünürüz !" diyen yöneticiden korkunuz ! Oyuncuların karakterlerine ısınabilmeleri için uygulanan bir iki yöntem de mevcuttur. Bunlardan ilki olan "Prelude", oyuncunun yönetici ile tek başına oynadığı kısa bir senaryodur. Böylelikle oyunların ilk beş on dakikasında yaşanan ısınma sorunu bir derece giderilebilir. "Blue booking" yönteminde ise prelude, kağıda geçirilir. Yönetici, uygun bir öykü girişi yapar, oyuncu da alır eline kalemi, devamını getirir. Yönetici biraz daha yazar, oyuncu biraz daha. Biraz daha biraz daha derken karakterin kısa bir özgeçmişi hazırdır bile .. Gerisi oyuncuya kalmıştır.

Başarı ve Eğlence

Bir kez daha : Karakterinizin başarısının ölçüsü, onun ne kadar güçlü, ne kadar becerikli ya da ne kadar karizmatik olduğu değil, gerçeğe ne kadar yakın olduğu ve onu ne kadar iyi canlandırdığınızdır. Sakar bir halfling olun ve vazolara çarpın, sehpaları devirin; kim bilir yedi yüz orc öldürmüş bir savaşçıdan daha çok renk getireceksiniz oyuna. Ya da aptal bir dwarf olup size sorulan sorularda kafanızı kaşıyıp boş gözlerle bakının; kıtadaki tüm dilleri bilen bir büyücü kadar iyi olacaksınız, belki de daha iyi .. Rol yapın, karakterinizi oynayın, eğlenin! FRP'yi farklı kılanın ne olduğunu görün, oyun oynayın, kazanmak ya da kaybetmek kaygısı olmadan, yalnızca ....

OYUN oynayın ...

Not : Bu ay tutamadık kendimizi, yazı fazla didaktik oldu, kusurumuz varsa affola !

Nnot : Uzunca bir süredir internetle büyük sorunlarım var. Ne kadar büyük derseniz, okunmamış 99 e-mail kadar! Ama şu anda hepsine ulaşmış durumdayım. Yanıt yazmadım diye lütfen bozulmayın, yeni yeni yanıtlarınızı göndermeye başlayabiliyorum. Beklettiğim için herkesten özür dilerim (Batu). Bir de ben canlı kurbağalara el sürmedim, sürmeyeceğim de !

Batu, bol bol kurbağa kesebileceği bir kariyer sahibi olmak yolunda ilerlemektedir. Gökhan'ın ise ne okuduğu meçhul. Sahi, sen ne okuyordun?

Level Vakası

Soğuk bir kış gecesi, saatler gece yarısına yaklaşmışken Kasımpaşa'da ışıkları yanan tek bina, Level Oyun İnceleme Kompleksidir...

Çünkü ülke genelindeki elektrik kesintilerinden etkilenmeden, oyunları rahat rahat incelememize olanak veren dev jenaratör tüm Kasımpaşa'da yataklarına uzanmış uyumak isteyen insanları çıldırtırcasına yeri göğü inletiyordu.

Kahkalarımızın ve oyunlardaki buglara ettiğimiz küfürlerimizin yine çevre halkının terbiyesini bozmaması için ses geçirmez malzemeyle kaplanmış duvarlarımız sayesinde uzak kalabildiğimiz jenaratör gürültüsünün yerini Soldier Of Fortune demosundaki silah ve haykırış sesleri dolduruyordu.

Oyun salonuna giren YİM Sinan'ın kullanılmayan bilgisayarlarda Unreal Tournemant'ı açması ile hem Soldier Of Fortune oynayan Level editörlerinin, hem de Level Komplex'inin bodrum katındaki küçük bir odada çalışmalarını yürüten kardeş dergi Chip'in mağdur yazarlarının oyun salonuna dolması bir olmuştu.

Herkes bir makinenin başına geçip, Internet'ten sunucumuza bağlanarak zevk içinde Unreal Tournemant oynayacağını sanan zavallı bir kurbanın gelmesini ve 15 kurt-1 kuzu oynamayı beklerken her zaman olduğu gibi yanlış oyunu çalıştıran grafikerimiz Gökhan'ın yanlışlıkla açtığı oyunun Fifa olması nedeniyle makinelerdeki bütün Unreal'ler kapatılarak derhal Fifa'lar açılmış ve iki dakika içinde Lan üzerinden gereksiz bir futbol maçı başlamıştı bile.

Kadınlar! %100 Baş Belaları

Maalesef, erkek arkadaşlarımın bir üretim hatası olan ve tüm hayatımızı etkileyen bu futbol manyaklığını düzeltecek bir patchin çıkmasını beklemekle hayatımı harcamak niyetinde olmadığım için havanın buzuna aldırmadan paltomu alıp, Level binasının arka bahçesindeki yapay gölün kıyısında uzun bir yürüyüş yaparak biraz kafamı dağıtmak üzere dışarı çıktım. Soldier of Fortune'daki harika atmosferi düşündüm biraz. Grafikleri veya sesleri hiç de büyük bir yenilik olmayan (hatta yeni değil eski olan) bu oyundaki harika sinematik aralar ve anlatımlarla bölüm dizaynlarının oyunu ne kadar çekici yaptığını düşündüm. Oyun üreticilerinin deliler gibi yeni teknolojiler geliştirmek için yarışacaklarına ve sistem ihtiyaçlarını her geçen gün arttırıp oyun severlere masraf çıkartacaklarına mevcut teknolojilerinin sınırlarını biraz zorlayıp, Soldier of Fortune da olduğu gibi akıllıca bir dizayn ve etkileyici bir senaryo ile yeni oyunlar yaratsalar, oyun severlerin yeni malikaneler almak için harcayacakları parayla daha çok oyun alabileceklerini neden göremediklerinin cevabını bulmaya çalıştım. Düşünsenize, hepiniz orjinal oyun alamadığınızdan şikayet ediyorsunuz ama neredeyse her yıl mutlaka 300-500 dolarlık bir upgrade yapmanız gerekiyor. Neyse, işte tam bunlarla kafamı yorarken, gölün uzakta kalan tarafında, Level kompleksinden cılız sesler gelmeye başladı. Gözlerimi kısıp biraz dikkatlica baktığımda binanın polis arabaları ile çevrildiğini gördüm. Neler olduğunu ben de sizler kadar çok merak etmiştim ama hikayenin gerisi buraya sığacak gibi değil. Bu ay hazırladığım fotoromana bakmanız halinde merakınızın dağılacağına eminim.

Allah hepimizi kadınların şerrinden ve futbol peşinde koşturan erkeklerin sıkıcılığından korusun. Sevgiyle kalın.



Cem Şancı

Bu aralar ne oynuyor?

Rising Sun
Team Fortness
Çiftetelli

Bir haykırışın öyküsü BANU

Her hafta sonu dağlar tepeler teperek katıldığı doğa gezilerinden eli boş şekilde dergiye dönen sevgili Banu her geçen gün biraz daha agresif, biraz daha tehlikeli hale gelmektedir ve dergide terör havası estirmektedir.



Aylardır yazdım durdum. Bizim dergide bir Banu var diye. Okuyucular onun ismini hiç görmediler yazıların altında. Ama o hep buradaydı. Son aylarda gittikçe güçlenen ve dergimizdeki, derginizdeki kontrolü ele almak üzere o olan bu hanımın en son marifetini sizlere anlatmayı ve bu şahıs hakkındaki takdiri yine sizlere bırakmayı görev bilirim. Buyrun okuyun...



Ortamlarda dolaşarak, yaşı gelen her hanım gibi beyaz gelinlikle mürrüvetine ermeyi hayal eden sevgili Banu, bu amacına ulaşabilmek için girmedik delik, katılmadık doğa gezisi bırakmamıştır, ama sonuç yine de nafiledir.



Aslında Banu'nun olayı çok daha eskilere dayanmaktadır. Daha ilkokuldan beri çok şirin bir kız olan Banu, daima etrafındaki ilginin odağı olduğu için son derece şımarık yetişmiştir. Ve şeytanlık ruhuna işlemiştir.

Cem Şancı, odasında kafasını bile çıkartmaktan korkarak gizlenmekte. Nerede olduğunu bildirene ödül var.



Ancak elbette Banu'ya da dersini verecek gurur kaynağı erkekler vardır dünyada. Lisenin mezuniyet balosu, sevgili Banu'nun hayatındaki dönüm noktası olur. O gün yaşadığı şoktan bir daha asla çıkamaz...



İşte o günden beri Sevgili Banu, erkeklere karşı çok büyük bir kin duymaktadır ve insan ya da hayvan olsun, bütün erkekleri yok etmek için planlar kurmaktadır.



Banu, hain planlarını uygulamak için yeterince beklediğini düşünmektedir. O gün Level'ın merkez binasında sakin bir Level günü daha yaşanmaktadır ama her gün olduğu gibi sakin sakin işine gelen Banu artık içindeki dinmeyen öfkeyi ve nefreti daha fazla bastırmak niyetinde olmadığını gösterecektir.



Herkesin mutluluk ve huzur içinde yeni gelen oyunları test ettiği bir anda koridorlardan gelen seslerle Level Oyun Komplex'inde korku dolu saatler başlar. Banu artık harekete geçmiştir ve önce erkeklerin kalesi konumudaki bu dergiyi ve sonra nefret ettiği yazarı, Cem Şancı'yı yok etmekte son derece kararlı görünmektedir.

Aslında bu acı olay maalesef bilgisayar oyunlarının bayanlar üzerindeki etkisini ve bayanların neden bilgisayar oyunlarından hoşlanmayıp uzak durduklarını açıklayan sosyolojik değeri yüksek bir örnek olur bizim için. Ne yazık ki kızlar bir oyunla uzun süre ilgilendikleri zaman oyunla gerçeği birbirinden ayırt edebilme becerisini koruyabilecek kadar gelişmemişlerdir.



Dergide bizimle birlikte tüm gününü oyunların içinde geçiren zavallı Banu da bu kaosun içine düşmüştü. İşte, saldırıya başladığı anda Banu'nun aklından geçenler...



Elbette, LEVEL Komplex'inden silah sesleri gelince polis derhal harekete geçer ve ilk iş olarak, içeriden haber alamadıkları için, olayın sorumlusu olabilecek potansiyel şüphelileri araştırmaya başlarlar.

Ancak hepimiz çok iyi biliyoruz ki demir parmaklıklar veya silahlı korumalar onu asla durdurmayacaktır. Ne yapıp edip bir gün o hapishaneden kaçacak ve bu sefer geldiğinde içindeki intikam ateşinin alevleri çok daha kızgın ve parlak olacaktır. Sonumuzu erteleyebilir ama engelleyemeyiz. Çünkü onun adı... BANU...



Ancak, çok kısa bir süre içinde polis gerçeği anlar ve dergi binasına operasyon düzenleyerek Banu'yu etkisiz hale getirirler.



Onbeş yerinden yaralanan Maho hastaneye kaldırılırken, diğer yazarlar saklandıkları deliklerden çıkarak kazasız belasız kurtulmalarının şerefine birkaç posta "Soldier of Fortune" oynarlar ve kendilerine pizza ısmarlarlar. Dergiden bir kız daha eksilmiştir.



Bu ayın özelliği neydi? 29 güne sığması dışında...

Bir takvim taşıyor musunuz yanınızda? Hatta daha basiti, saatiniz var mı? Kaçı gösterdiğiyle ne kadar ilgilisiniz? Kaç defa mesela 11'i 25 geçe saatinize baktınız?

Kaç yaşındasınız, kaçını hatırlıyorsunuz? Daha kaç dakika, kaç birim zaman devam edebilirsiniz soru işaretleriyle dolu bir yazı okumaya? Peki, tüm bu soruları "ne farkeder" diye cevaplar mısınız?

Gecenin bu geç saatinde (ama geceyi uykuyla geçirenler için günün erken bir saati) oturup zaman üzerine acımasız yorumlar yapmanın bizi nereye götüreceğini söyleyeyim; zaman dediğimiz, önce 24 saatle güne, sonra 7 günle haftaya, sonra 4 haftayla aya, 12 ayla yıla tamamladığımız zamanın, adaletsizce parçalandığını, bu zamanın sadece onu icat edenlere ait olduğunu ama hepimizi birer kurmalı saat gibi itaatkar hale getirdiği için değiştirilmeden (ya da ortadan kaldırılmadan) kullanılmaya devam edildiğini söyleyeceğim. Sonra belki biraz daha abartıp bu haliyle zamanı inkar ettiğimi ilan edeceğim. Bizi yaşlandıran şeyin yıllar değil, katıksız zamanın kendisi olduğunu hatırlatacağım ama hep aynı cevap gelecek; "farketmez ki..."

Simulated Life

Aslında sadece geçip giden, hayatı da yanında sürükleyen bir zaman kavramı söz konusu insanlar için. Bunu gündelik hayatınızda çok sık hissedebilme şansınız olmuyor ama mesela doğum gününüzde ya da okulun bir yılı daha bittiğinde ya da defterinizin son sayfasını doldururken ya da The Sims gibi bir oyun oynarken farkediyorsunuz zamanın gerçekten geçtiğini.

Internet hayatımıza girdiğinden beri pek çoğumuzun kendini ait hissettiği bir başka hayatı daha var. Sanal yaşantılarımızda bir yandan gerçek hayatımıza sığdıramadığımız bir şeyleri yürütmek, bir yandan da bu yan gerçekliği alıştığımız gerçeklerle bağdaştırmak için fırsatlar yaratıyoruz. Aslında burada da öğrenmeye, iletişim kurmaya, bilgi paylaşmaya, zamanı tüketmeye devam ediyoruz, gerçek hayatımızın verilerini kullanıyoruz. Ama belki de "gerçek"in önemli bileşenlerinden biri olan "mekan"ın yokluğu (ya da alıştığımızdan başka bir başka anlamda var olması) kaçınılmaz olarak ikinci bir gerçeklik içinde olduğumuzu hissettiriyor, online iken. Her neyse, konumuz İnternet değil, konumuz Internet'ten sonra kendimize ikinci bir hayat yürütebileceğimiz yeni bir şey bulmuş olmamız.

Başlangıçta iyi bir oyun olduğunu düşündüm The Sims'in. Arayüzüne, oynanışına, grafiklerine kısa sürede uyum sağlayabileceğim, sürükleyici bir oyundu. Sonra orada sürdürdüğüm hayata da uyum sağlamaya başladığımı farkettim. Kurallarını sizin belirlediğiniz bir hayata itiraz etmeniz söz konusu olmadığı için çok çabuk olarak, yapılabilecek ne kadar çok şey olduğunu düşündüren ve yeni bir hayatı idame ettirme şansı veren ve artık sadece bir bilgisayar oyunu olduğundan emin olmadığım bir yaşam biçimi sunan çarpıcı bir şeydi. Zamanın geçişini gündelik hayattakinden çok daha belirgin bir biçimde hissettiriyordu ve sizi içine alan Sim dünyasının bir parçası olabilmek için yapılabilecek her şeyi yapmaya zorluyordu.

Bilemiyorum, oyunda bu dünyada yaşadıklarınızın hepsine yer verilmemiş ve aslında gündelik hayat pek çok noktada şimdi olduğundan daha fazla aksıyor ama oyuna yön veren mantık o kadar kusursuz ki işte itiraf ediyorum, şu sıralarda günümün bir bölümünü Sim'lerimin hayatını düşünerek geçiriyorum.



Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

- Urban Chaos
- Gabriel Knight 3
- Omikron

Yaşamın Perdesi

Hatta kendi evimdeki davranış biçimlerimi, insanlarla ilişkilerimi de Sim hayatımdaki yaşam biçimiyle karşılaştırıyorum, karşılaştırdığımı farkediyorum sık sık. Tıpkı Internet'teki sanal dünyada olduğu gibi Sim dünyasında da aslında gerçek hayatımızın bir çözümünü yapabilmek, ne yaşadığımızı farkedebilmek için fırsatlarla karşılaşıyoruz. The Sims'in bu çözümlemede yapabildiği en iyi şey zaman kavramını hiç unutturmaması ve sadece köşelerde değil bütün yol boyunca hangi hızla aktığını düşündürecek bir yapı üzerine kurulmuş olması.

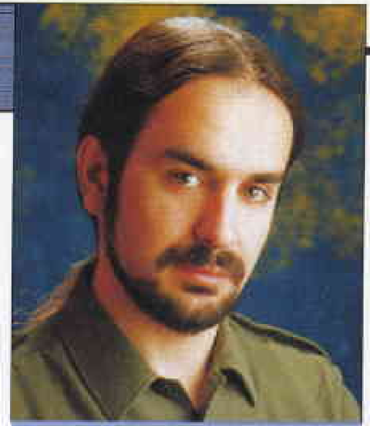
Şimdi beni düşündüren şey bu oyunu günün birinde Internet üzerinden oynamaya başladığımızda, yani iki ayrı sanal gerçeklik duygusunu bir araya getirip kendi hayatımızın karşısına çıkardığımızda nasıl bir şeyle karşılaşacağımız. Belki de kendinizi bir Sim olarak tanımlamaya başlayacaksınız, sanal komşularınızla, sanal akvaryumunuzla, sanal işiniz ve paranızla. Sanal kaygılarınız, beklentileriniz, düz ekran televizyonunuz, berjer koltuğunuz, sevgiliniz, sanal olmayan bir zaman eşliğinde hayatınızın iyice parçası haline geldiğinde belki de Sim'inizi öldürmek istersiniz. Bu beni ciddi şekilde düşündürüyor.



Serpil Ulutürk, kendini sanal yaşamın koridorları içinde çoktan kaybetmişti. Sims de üzerine tuz biber ekti.

Oyunların Garip Dünyası

Yaşamımızda kabuslarımızı süsleyen herşey oyunlarda eğlence kaynağı olmak zorunda mı?



Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Urban Chaos

Unreal Tournament

Swat 3

Böyle bir şey var mı sizce? Oyun dünyasını kastediyorum. Yani şu oyunlarda olup biten her şeyi bir dünya olarak algılayabilir miyiz? Bence evet. Çünkü oyunlar her yönleriyle birbirlerinden ne kadar farklı olsalar da hepsinin ortak yanları var. Bu ortak yanları grafiklerde veya oynanışta aramayın sakın. Bunlar oyunların etik değerlerinde oyunların içindeki ritüellerde gizli. Bunları hiç hissetmediniz mi yoksa. Mesela oyunlardakı iyi ve kötü karakterler. Bir oyunda kötü bir karakter de olabilirsiniz iyi bir karakterde ama asla Nazi olmazsınız, ya da küçük çocuklara tecavüz edip onları öldüren bir sapık, ömrünü fahişelikle geçirmiş yaşlı bir kadın. Çünkü bunlar gerçekten kötüdür. Oyunlarda bizim olabileceğimiz kötü karakterler ise ne kadar kötü kalpli ve acımasız olurlarsa olsunlar tam bir kahramandırlar. Ve kahramanlar aslen iyidir. Değil mi Horny.

(Not 1/ Blax'ın Yazısına Gönderme: Şimdi hepinizin ayrı ayrı soruma hemen cevap vermenizi istiyorum. "Bir oyunda Nazi olamazsınız" dediğimde içinde Nazı olan bir oyun hatırlamaya çalıştınız mı? Peki hatırlamaya çalışanlara soruyorum. Şu iki şablondan hangisi düşüncenize daha çok uyuyor? "acaba gerçekten yok mu?" mutlak şüphesiyle yazarın doğru olup olamayacağını mı düşündünüz yoksa "mutlaka vardır bu herif hatırlamıyor. Dur ben şimdi bulurum ha şey vardı hani" ukalalığıyla mı? Evet şüpheciler kalabilir, ukalalar hayat dersi almaya Had Safhada'ya gidiyor. Ben size geçen ay oyun yok dememiş miydim!?)

Tamam fazla uzatmayalım. Verdiğim örnek doğru ya da yanlış. Oyunların dünyası var ya da yok. Ama bir gerçek var ki gün gibi ortada. Bu işte bir gariplik var. Yanı oyunlarla ilgili pek çok şey mantıksız. Bu yüzden Oyunların garip Dünyası dedim yazımın başlığına. Demek istiyorum ki bir oyun dünyası olsun ya da olmasın çok garip. Neyse benimde kafam karıştı demek istediğimi açayım biraz. Dün gece Mad Dog yanımdaki bilgisayarda oyun oynuyor. Her şey sıradan ve rutin her zamanki akşamlardan biri işte. Oynadığı oyun Soldier of Fortune. Vurduğu adamların kolları bacakları ortalığa saçıldıkça zevkten dört köşe oluyor bağırıp çağırıyor. Ben tam Sim'lerimin sosyal ilişkileri için tasalanırken yanımda bir ses patlıyor "oha olum kurşun arkadan nasıl çıkmış bak!" İşte o an doğru an. Tüm zamanın yavaşladığı herkesin slow motion hareket ettiği gerçekleri gördüğünüz an. O bir an sizin için aslında 10 saniye kadar sürüyor ve beyniniz şu eşsiz paragrafı üretiyor konuşmak için o ender fırsatlardan birini yakalamışken.

"Bu adam ne zevk alıyor bu işten. Yani gerçekten bir silahı olsa bu adamın. Kalksa 30cm'den beynime bir kurşun sıksa ve beynim ofisin duvarlarına dağılsa bu onu mutlu eder mi? Hayır sadece önce derin bir ürperti hisseder sonrada hiç durmamacasına kusar. Hatta Banu'dan bile fazla kusar yufka yürekli Mad Dog."

Sonra ona dönüyorum ve aslen yukarıda ki paragrafın özeti olan şu cümleyi sarf ediyorum "Olum ne zevk alıyorsun bundan!" O beni duymuyor bile. Çünkü yakın mesafeden shotgun ile vurulan birinin anatomisinde oluşan değişimler şu an onun için sosyal ilişkilerden daha önemli. Ona bakıyor ve yargılıyorum "zavallı sım". Sonra monitörüme dönüyorum. İşte o doğru an. Her şeyin yavaşladığı ve beyninizin fazladan bir paragraf daha kurmak için bir on saniye daha bulduğu o eşsiz an.

"Ukalalık etmek ve hor görmek beni niçin mutlu etmeli ki? Ben ne zevk alıyorum şu karşımdaki oyundan. Kendi banal yaşamımı bu zavallı sanal evcillere tekrarlatmak bana niye keyif versın kı. Kendi yaşayamamışlığımı bir oyunda niye tekrar ediyorum ki?"

Sonra tekrar Mad Dog'a dönüyorum ve yukarıdaki paragrafın özeti mahiyetindeki şu cümleleri kuruyorum "Şşştt kuçucuk. Bu oyunun multi-player'ı vardı değil mi? Bak acımam yoktur ama. Kan çıkmazsa para yok biliyosun."

(Not 2/ Loser'ın yazısına gönderme: Tekrar bir sorum var. Mad Dog ile yaşadığım macerayı okuduğunuzda "bu adam oyunları fazla ciddiye alıyor" dediniz mi kendinize? Eğer cevabınız evet ise yazıyı okumaya devam edin. Eğer hayır ise gerisini okumanıza gerek yok. Serpil'in yazısına geçip sanal hayatın anlamı üzerine kaygılanın.)

Sanırım böylesi daha iyi oldu. Yani aklımda yer eden olaylardan birini anlatmam. Şimdi düşüncelerimi daha rahat toparlayabilirim. Mad Dog'la iken yaşadıklarımı ve düşündüklerimi bir değerlendirin. Size hiç doğal geliyor mu? Yani garip değil mi? İkimiz o an oyun dünyasının birer parçasıyken. Bence öyle.

Oyunlardan niçin zevk aldığınızı düşünün. Zevkle eğlencenin ilişkisini düşünün. Oyunlarda atıldığımız maceraları düşünün. Siz Day of the Tentacles'ın garip olmadığını söyleyebilir misiniz?

Bir süredir bunu aklımdan atamıyorum. Bizim için oyunları zevkli veya eğlenceli kılan ne? Niçin oyunlardan zevk almak için birilerini öldürüp duruyoruz. Oyunlardaki kan ve vahşet ve zavallı küçük çocuklar gibi saçma geyiklere girmeyeceğim elbette. Ama millerce uzanan koridorlar boyunca binlerce insan öldürmenin zevkı nerede. Niye gerçek yaşamda bizim için iğrenç olan şeyler oyunlarda ekstra keyif malzemesi. Bu açıdan tutarlı olan tek oyun tipi spor oyunları olsa gerek. Ne de olsa zevk ve eğlence için yeterli nedenleri olduğu gibi gerçek yaşamda da bu faaliyetler benzer şeyler ifade ediyor. Ama ben 600 metreden birini sniper'la vurmayı 90. dakikada gol atmaktan daha çok seviyorum. Ama bunu eğlenceli kılan ne açıkçası bilmiyorum.

Neyse bu ay aklım çok karışık. Zaten fark etmişsinizdir yazının başından beri bir kısmınızı diğer köşelere geçirmeye çalışıyorum. Ama diğer yazıları tekrar okuduğumda onlarında kafalarının çok karışık olduğunu gördüm. Ne oldu bize bu ay çok uykusuz mu kaldık vitaminimiz mi az geldi. Neyse ben oyunların garipliğini bir yana bırakıp Şubat'a neyin kasvet verdiğini düşüneyim bir süre. Hem daha fazla sizinde kafanızı yormamış olurum.



Tuğbek Ölek, bu ay ürpertiyi hisseden okuyucunun arayışında yazmıştır...

Şablon Hayatlar

Hiç düşündünüz mü, tanımadığınız insanlar hayatınızı nasıl etkiliyor? Kafanızdan geçenlerin hangileri gerçekten size ait, hangileri başkalarının empozesi? İyi düşünün...



Sinan Akkol

Bu aralar ne oynuyor?

Sims
Final Fantasy 8
Delta Force

İnsan, sanıyorum sosyal bir yaratık olmasından dolayı, kendini bulmak için sürekli olarak dışarıya açılma ihtiyacı içinde. Özümüze ulaşmak için, diğer insanlardan yola çıkması gerektiği gibi komik bir düşünceye saplanmış kalmışız. Doğduğunda ham bir kıl parçası olan insan, bebeklikten yetişkinliğe kadar uzanan kısacık zaman içinde çevresinden aldığı darbeler, etkiler ve bunlara karşı verdiği tepkiler sonucunda ortaya çıkan bir heykel gibi. Bu çok doğal, doğal olmayan, neden kendimizi sürekli olarak "diğerleri ne düşünür" boyutuna endeksli bir yaşam etrafında geliştiriyoruz? Size basit bir örnek, neden kendi evimizin içinde eşofman veya şortla dolaşırken, Ağustos'un sokakları kavurduğu bir günde, en fiyakalı (ve bunaltıcı) pantolonumuzu, Polo gömleğimizi giyip ev sınırlarından öyle çıkarız? Çünkü, bizim için her şeyden önemli olan kriter "diğer"lerinin gözündeki "biz"iz. Ne yaptığımız, nasıl yaptığımız, hatta onu gerçekten bizim yapmak isteyip istemediğimiz bile başkalarının güdüsünde. İnanmıyor musunuz? O zaman size minik bir test uygulayalım. Üstünüze en sevdiğiniz eşofmanınızı çekin. Yaşadığınız mekanın en havalı cafe'sine girin, gerçekten hoşunuza giden herhangi bir yere oturun. En sevdiğiniz içeceği söyleyin. Kahvenizi (veya her neyse) yudumlarken, oradaki diğer insanlarla, oraya birbirlerine kendilerini satmak için gelmiş olanlarla göz göze gelmeye çalışın. Sizi ezen bakışlarına karşılık vermeye çalışın. Buraya kadar herşey yolunda gittiyse bile, insanların bakışları altında ezilmeye başladığınızda çok sevdiğiniz o eşofmandan utanacak, beğenerek oturduğunuz o masadan kalkıp, en sevdiğiniz içeceği yarım bırakıp mahçup bakışlarınızla birlikte dışarıya kaçacaksınız. Peki neden? Çünkü insanların gözünde değeriniz belirlenmiştir. "Basit herif", "Rüküş kadın", "Kesinlikle bize ait biri değil". O cafe'de bulunan ve çok yüksek ihtimalle hayatınız boyunca bir daha asla görmeyeceğiniz, görseniz bile hiçbir şeyin değişmeyeceği o insanların hakkınızdaki düşünceleri sizin için her şeyden önemlidir, bir yaşam kriteri haline gelir. Artık olmak istediğiniz kişi değilsiniz, "olmanızı istedikleri" kişisiniz. Kendi içinizde kıstırıldınız.

Nereden çıktı bu şimdi demeyin. Her zaman olduğu gibi, bu ay da köşemi en son saniyede yazdığım için ortalıkta kafası kesilmiş horoz gibi "Bu ay ne yazacam, ne yazacam?!!!" diye dolanırken, konu kendi ayağıyla bana geldi. Kapıdan içeriye hızla giren bir arkadaşım (ismini ve birazdan anlatacağım olaydaki bazı noktaları belirsiz bırakacağım) bir Internet servis sağlayıcının açığını bulduğunu, bunu kullanarak normalden çok daha fazla süre boyunca, normalden daha az ücret ödeyerek Internet bağlantısı sağlanabilecek bir hinlik bulduğunu heyecanla anlatmaya çalışıyordu. Sonradan, üzerinde düşünecek kadar zaman olduğunda, aslında çocuğun haklı olduğunu anladık. Ama o heyecanla bulduğu bu "yasal hinlik"e inanmak istemeyen biz, hemen yaftayı yapıştırdık: "Oğlum, tek uyanık sen misin? Mutlaka daha önce düşünmüşlerdir böyle bir şeyi, sen ancak kendini kazıklarsın, ha ha ha!"...

Ne kadar kolay değil mi? "Sen kimsin ki kocamaaan büyüklerin düşünemediği bir hatayı, koca bir şirketin pazarlama politikasında açık bulduğunu iddia ediyorsun? Sen günübirlik işler yapmakla yükümlü, hayalleri olmayan, aklı bütün insanların toplam IQ'sunun, toplam insan sayısına bölünmesiyle bulunan rakama eşit, gayet vasat bir insansın. Çünkü öyle olmanı istiyoruz... Çünkü farklı, daha zeki, atik, girişken, hayallerine inanan ve bundan güç alan birisi olursan senden korkarız. Sen, en iyisi mi, uyu... Taa ki ölüm omzuna elini koyup seni uyandırana dek...

Ama siz uyumayın. İnsanların size biçtiği hayat elbiselerine sığmaya çalışmayın. Hayatınız üzerinde asla tam olarak kontrol sahibi olmayacağınızı zaten biliyorsunuz. Ama, en azından ortalıkta dolaşan birkaç çeşit "yaşam şablonu"na uymak için çabalamayın. Bırakın, hayat sizi bir süre sürüklesin. Gerçek kendinizi nerede bulacağınızı asla bilemezsiniz. Bir mürekkep damlası olduğunuzu farzedin, suya düştüğünüzde biraz dağılacaksınız, ama fazlalıklar sizden ayrıldığında geriye kalan gerçek "SİZ" olacaksınız.

Ne diyorum ben ya?!?

Sinan Akkol, önce kafasında dolaşan kırk tilkinin kuyruklarını birbirine bağlayıp, sonra " Acaba hangisininki önce kopacak" diye düşünmekten kafayı üşüttü.



Bazen siz de kendinizi Kabuto kadar zalnız hissetmiyor musunuz.

POSTA KUTUSU



Level oyun incelemeleri ve test binasının sonu görülmeyen uzun koridorlarına gecenin karanlığı ve sessizliği çöktüğünde, dışarıdaki soğuğa karşı kendisini koruyacak kalın paltosunu üzerine geçirmiş bir adam çıkar ofisten ve yavaşça adımlar uzun koridoru çıkış kapısına kadar.

Koltuğunun altında yüzlerce mektup arasından seçilmiş bir deste zarf taşıyan, yanaklarındaki ve alnındaki hayatın belirginleştirdiği çizgileri acı çekmekten çok acılara rağmen bol bol gülümsemesine borçlu olan ve bununla gurur duyan o adam, bir yandan yürüken bir yandan da gözlüğünü çıkartır gömleğinin üst cebinden.

Koridorun loş ışığına rağmen merakla okumaya çalıştığı mektuplardan birine takılmıştır gözü. Gözlüğünü bir sapından tutarak takar gözüne. Binadan çıktığında, dışarıda onu bekleyen Zeyno'nun (Sivas Kangal) başını okşayıp, eve doğru yol almaya başlarlar birlikte. Kasımpaşa'nın tehlikeli sessizliğinde hiç bir gölge yanaşmaya cesaret edemezken ona ve Zeyno'ya, gece lambalarının bir giden bir gelen ışıklarının altında mektuplardan birini okumaya çalışır adam... Eski bir arkadaşının sözü aklına gelir ilk mektuba göz atarken,

"Cem!" demiştir arkadaşı vakt-i zamanında "Bir mektup sadece yazılardan oluşmaz, mektuptaki duyguları da okumayı başarmalısın. Elindeki kağıt parçasına, onu yazanın duygularını da ekleyemiyorsan italik harflerle, mektup okumuş sayılmazsın. Ders kitaplarındaki üniteleri okur gibi okuyamazsın bir mektubu, unutma..."

Hafifçe gülümser adam ve "Ah Burcu!" diye geçirir içinden. "Nerdesin şimdi kimbilir..?" Düşüncelerini eski günlerden kurtarabildiğinde tekrar elindeki mektuplara döner bakışları.

Zeyno bir yandan adamın etrafında dönüp, bacaklarını, paltosunu koklayıp çekiştirip oyun oynamak isterken bir yandan da haince yakınlaşmaya çalışan karanlık gölgelere hırlayarak sevdiği adamı tehlikelerden uzak tutmak için uğraşmaktadır. Sadık dostunun hassas duyuları sayesinde güvenlikte olduğunu bilen adam tüm dikkatini elindeki kağıtlara vermiştir.



Tomb Raider Hastasıyız

İzmir'den gelen bir mektubu okurken gülümser, kendini tutamaz. **Simten ve Burçak** ismindeki iki okurun yazdıklarını okurken bir yandan da Zeyno'nun başını okşamaktadır.

"Merhaba. Biz 13 yaşında iki kuzeniz. Tam bir Tomb Raider hastasıyız. Tomb Raider'ın bütün CD'lerini aldık. Tomb Raider IV'de Tomb of Set bölümündeyiz. Fakat yanan parça üzerinden atlama bölümünü pek anlayamadık. Bu bölümü biraz daha açıklayabilir misiniz? Hilesini yapmak istediğimizde ise ibre sabit durmuyor ve saydamlaşmıyor. Bulunduğumuz yerde tırmanacak bir yer de yok. Bize yardımcı olurmusunuz? Şimdiden teşekkürler." Diyen iki afacana ne cevap vereceğini düşünür, evine gidip bilgisayarının başına oturduğuna...

Sonra, mektuptaki duyguları okumayı unuttuğunu hatırlar ve utanır, Burcu olsaydı herhalde çok kızardı. Tekrar bakar mektuba, dikkatlice ve arayış içinde. İki afacanın duyguları orada durmaktadır.

"13 yaşındayız ama insanların bize bebek gözüyle bakmasını sevmiyoruz. Neden sadece Tomb Raider hakkında sorularla dolu bir mektup yazıyoruz? Acaba büyüklerimiz onlara ev ödevi veren hocaları olmadığı için daha mı mutludurlar? Yoksa biz Tomb Raider oynayabildiğimiz için daha mı mutluyuz onlardan..."

Adam kısa bir süre durur, önündeki büyük taşın yolun ortasında ne aradığını düşünür ama bu fazla uzun sürmez. Taşın üzerinden atlayıp yoluna devam ederken, Simten ve Burçak'ın Tomb Raider'ın tam çözümünü verdikleri sayıyı almamış olabileceklerini düşünür. Oysa son sayıyı ellerine alsalar aradıkları tüm cevabın orada olduğunu göreceklerdir. Üstelik bu iki genç oyun severin yazıya dökemedikleri endişelerinin Tomb Raider'daki sorunlarından daha büyük olduğunu farkeder. Kimin daha mutlu olduğunu o da bilmemektedir. Bilmek de istememektedir. Tek arzusu bir an önce Soldier of Fortune veya Team Fortress 2 oynayıp, delice sağa sola ateş etmektir.

Nisan'dan Beri Çok Yol Aldınız, Aferin!

Adam, karanlık yolda ilerlerken, Level'a girdiği ilk günler aklına gelir, ilk yazısının yayınlandığı Nisan sayısından beri okurlarının yoğun ilgisi ile karşılaşmıştır. Gülümser. Elindeki diğer mektuba döner. **Alican Yalçıner'den** gelen mektup sorularla doludur...

"Derginizi Nisan '99'dan beri alıyorum. O zamandan bu zamana epey yol aldınız. Gerek CD sayısında, gerek sayfa sayısı artışı konusunda tüm rakiplerinizi geride bıraktınız. Derginizi kendim aldığım gibi, 4-5 arkadaşıma da aldırıyorum." Adam gülümser ve "Bravo" der içinden. Okumaya devam eder...

"Size bazı sorularım olacak, bunları yanıtlarsanız sevinirim.

1- Level CD'sinde DLH (oyun hilesi) programını Türkçe'ye nasıl çevirebilirim?

2- Bendeki Internet Explorer silindi ve yenisini yükleyemiyorum. Ne yapmam gerek?

3- Derginizde Game Boy Color'dan haberler verirseniz çok iyi olur.



4- Resident Evil 3 bilgisayara ne zaman çıkacak?

Ayrıca kopya oyunlara karşı açtığınız mücadeleyi destekliyorum. Ama 10-15 milyon lira verip orijinal oyun alanların sayısı ülkemizde çok az. Yazımın sonuna gelirken tüm Level editörlerine ve okurlarına sevgiler ve saygılar diliyorum.

Ayşe'ye çıkma teklifi edicem ama cesaret edemiyorum."

Adam karanlık sokakta durur aniden. Zeyno ne olduğunu anlamak için sahibine bakar dikkatle. Adamın aklından pek çok şey geçmektedir. Level CD'sindeki DLH programının Türkçe'ye çevrilmesinin mümkün olmadığı gerçeğini, canından çok sevdiği okuruna nasıl söyleyeceğini düşünür uzun bir süre. Sonra, yoluna devam eder.

Mektupdaki soruya dayanarak, Internet Explorer'ın neden silindiğini düşünür. Yani I.E.'nin kendi kendini silme özelliği yoktur. "Internet Explorer silindi!" ne demektir. Bu "bilgisayarım bana gıcıklık olsun diye iki de bir oyunumu çökertiyor" demek gibi bir şeydir.

Adam güler kendi kendine, Mad Dog aklına gelir... O koca adamın, devamlı mavi ekranla karşılaştığı için monitöre kafa attığını ve kırılan monitörün içindeki devrelerin düz kontak yapak(!) dergi binasındaki sigortaları dümdüz ettiğini, Level bilgisayarlarından pek çoğunun bu anı ve beklenmeyen elektirik olayından dolayı hasar görüp yandığını hatırlar. "Ah koca Mad, akıllanamadın gitti" diye geçirir içinden. "O koca sinirin yüzünden bu ay dergi nerdeyse bir hafta geç çıkıcak, Ah Mad, Ah!!!"

Adam, bilgisayarların kendi başına hareket etmeyeceğini, ne oluyorsa bizim hatamız olduğunu anlatmak ister Alican'a. Internet Explorer'ini sildiyse yanlışlıkla ve tekrar Install edemiyorsa, Windows'un program ekle/kaldır seçeneğini denemesini salık verecektir yazısında ama muhtemelen sorun daha büyüktür ve Windows'u yeniden Install etmek daha sağlam olacaktır. Kafasını daha fazla bu gereksiz problemle yormak istemez. "Bi de Gameboy mu tanıtmamızı istiyorsun peeekiii." de demeyi eksik etmez. "Sürpriz yumartaların içinden çıkan oyunları da anlatalım, olur mu?" gibi bir cümle de yazmayı düşünür ama onu seven bir okurunu üzmek istemez. Bir HİB (Herkes İçin Bilgisayar) dergisi alarak bu tür sorunlarını onlarla paylaşmasını öğütlemenin daha mantıklı bir çözüm olacağını düşünür ve aynen böyle yapmaya karar verir.

Sonra, siniri iyice geçince Alican'ın son sorusuna cevap vermek istemediğini anlar. "Resident Evil III'ün ne zaman çıkacağını düşüneceğine Ayşe'yle ne zaman çıkacağını düşünmelisin bence." der kendi kendine.. Zeyno'nun kendisine garip garip baktığını görünce de susar.. "Kendi kendime konuşmamalıyım!" diye düşünür. Bu arada Resident Evil'ın PC versiyonundan en ufak bir haber dahi gelmediğini hatırlar.

Ece Seni Seviyorum

Gozlerini Zeyno'dan kaçırarak, utançla diğer mektuba geçer Adam. "Başka işiniz yok mu kardeşim, nasıl oturup yazıyorsunuz üşenmeden, ben okumaktan bıktım, siz yazmaktan bıkmadınız!" diye söylenir ama maaşını haketmek için okumaya devam eder. Hetketen (H@K@N) isimli okuyucusunun mektubu ilginç gelir, tekrar gülümser daha ilk satırları okurken. 400 milyonluk zarar degil, 400 milyonluk zevk kazandığını düşünür okuyucusunun.

"Selam, Ben bir PSX sahibiyim. Oyunlarımın tümü orijinal ve ben de bundan gurur duyuyorum. Fakat bu bana yaklaşık 400 milyonluk bir zarar verdi. Gran Turismo 2'yi hiçbir yerde bulamıyorum. Ne olur yardım edin. Yeni bir bilgisayar alacağım, çünkü eskisi çok eski (486, CD-ROM'u bile yok). 2000 dolar nakit param var. Nasıl bir şey alsam?

PSX oyunlarımı yazıyorum, sen dergide yazmasan da olur: NBA Live 98-99, NHL 98, World Cup 98, NFS 3-4, Croc 1, Crash Bandicoot 1-2-3 (harika bir oyun, tüm PSX'cilere tavsiye ederim, böyle bir oyunu incelememekle hata ettiniz Level), Hercules (valla bunu kardeşlerim aldı), Nuclear Strike, Extreme Games, Top Gun vb. İyiler mi, ne dersin?

Bu arada Kültür sayfasına Christian Jacq'ın "Mısır Yargıcı" üçlemesini eklersiniz çok iyi olur. Ramses'i sevenler bunu da beğenecektir.

Şubat sayısı çok iyi olmuş. Kutlarım ve en içten dileklerimle "SİZİ SEVİYORUM".

(Ece seni daha çok seviyorum. Duy ve anla artık beni)"

"2000 doların varsa çok iyi bir şey alabilirsin. Ama PIII, Ge-Force 256'nın en hızlısından azı olmasın." demek isteyen adam, aylardır bir türlü oraya buraya para harcamaktan fırsat bulup biriktiremediği 2000 doların bu olduğunu anladığında tavsiye vermekten vazgeçer. Aynı anda, bu tür soruların Donanım köşesine gönderilmesini Sinan'ın ne kadar çok istediğini hatırlar. İlahi bir kudret bu okuyucuyu ona göndermiştir. Tam da Generall Stuff sayfasına 6 ay için 2000 dolara sponsor almayı ve sponsorun adını 6 ay boyunca Generall Stuff sayfasında yayınlamayı düşündüğünü hatırlayınca, Hetketen'e daha cazip bir öneride bulunmayı düşünür.

"2000 doları bana yolla sen, Level'ın en çok okunan sayfasında, Generall Stuff'ın en üstünde büyük puntolarda, -Ece, Hetketen seni seviyor, anla artık be kızım!- yazayim.. Hem de 6 ay boyunca.."

Sonra bu düşüncelerinden ötürü bir an korkuyla duraklar, gözbebekleri büyür, yüzünde dehşetin izleri belirir.. Derginin reklamcı hatunları geliverir aniden aklına. "Bu dergide bizden başka kimse reklam anlaşması yapamaz, alırız façasını aşaaa" diyen kızlarla başa çıkamayacağını düşününce, Hetketen'den alacağı 2000 $'ın 500'ünü reklamcı hatunlara rüşvet olarak verebileceğini hesaplayıp diğer mektubu açmaya başlarken Hetketen'in MISIR YARGICI yerine bir de onun romanlarını okuması gerektiğini geçirir aklından.

"Eyvah Yine Kızlar Kazandı" ile "Yandık Kızlar Etrafta Başımız Belada!" isimli romanlarını okusa, Ece'nin neden kendisini anlamadığını çözebileceğini düşünür ama sonra dergide bundan bahsetmekten vazgeçer.. Kendi yazısında kendi romanlarının reklamını yapması hoş karşılanmayabilir. Bu yüzden romanlarından bahsetme fikirden tamamen vazgeçer. Sadece bu mektubun cevabında değil, bir daha dergideki hiç bir yazısında Altın kitaplardan çıkan "Eyvah Yine Kızlar Kazandı!" ile " Yandıkl Kızlar Etrafta Başımız Belada"dan bahsetmemeye karar verir adam. Gerçi, tüm kitapçılarda kolayca bulunabilecek, kalmamışsa bile kitapçıya sipariş verilerek kısa sürede elde edilebilecek "Eyvah Yine Kızlar Kazandı!" ile " Yandık! Kızlar Etrafta Başımız Belada" oldukça güzel, derin ama kolayca okunan ve okuyan herkesi güldürecek kadar iddialı hatta başarısı kanıtlanmış romanlardır ama yine de bahsedemeyeceğini düşünür adam gözlerini mektuplardan kaldırıp önünde uzayan ıssız caddeye bakarken. Hatta yeni çıkmak üzere olan üçüncü romanı "BU AŞKSIZ GEZEGENE GERİ DÖNMEYECEĞİM"'den bahsetmek, okuyucuları ile yazdıklarını konuşmak ister ama oyun dergisi yazarlığı ettiğinin buna izin vermeyeceğinin farkındadır. Sessizce eğer başını önüne ve diğer mektuba geçer.





Strateji Hastasıyım

Soğuk Kasımpaşa sokaklarında gecenin bir yarısı karanlığa aldırış etmeden ve bir taksi bulmaktan ümidini kesmiş şekilde Taksim'e doğru yürüyen adam, kendisi gibi Strateji oyunlarından hoşlanan bir okurun mektubunu elinde tuttuğunu anladığında sevinir. "Sonunda bir strateji sever" der ve **Trabzon'dan Servet Çakır'ın** yazdıklarını okumaya koyulur.

"Sevgili Level çalışanları,

Bir yılı aşkın süredir derginizi alıyorum. Tüm bu süre içerisinde dikkatimi çeken en büyük özelliğiniz sürekli kendinizi yenilemeniz ve mükemmele bir adım daha yaklaşmanız oldu. Ben de yayın hayatında bu ilkeye göre ilerleyen bir ailenin küçük de olsa bir parçası olmaktan gurur duyuyorum. Sizlerden birkaç isteğim olacak;

1- Heroes III'ün strateji köşesinde incelenmesiyle rahat bir soluk almış ve Erathia'yı Malkoçoğlu misali kurtarmıştım. Ancak şimdi de başım Disciples ile dertte. Yapı ve artifactleri tanıtan bir Disciples dosyası eminim benim gibi pek çok kişiyi havalara uçuracaktır.

2- Çoktan anladığınız gibi bir strateji hastasıyım ve geçen aylarda Impression bize Pharaoh adlı bir oyun yolladı ki başından kalkmak mümkün değil. Bu oldukça zor oyunda ancak sizin yardımlarınızla rahatlayabiliriz. Bir gün Strateji Ustası'nda ona da yer açarsanız Ra sızden razı olsun.

3- Abi nedir benim bu Armageddon's Blade'den çektiğim. Oyun yüklenmesine yükleniyor, ancak iş oynamaya gelince "CD not found" olayı başlıyor. Yoksa bu da bir kopya oyun sendromu mu?

4- Ve son olarak birkaç küçük öneri. Bence oyun CD'si vermek yerine sayfa sayısını artırın ya da bir poster daha verin. Derginin fiyatının artması önemli değil, çünkü diğer dergilerin fiyatlarına şöyle bir baktığımızda Level'ın kalitesi kadar fiyatıyla da zoru başardığını görüyoruz.

Her geçen gün gelişiminizi görmekten ve böyle kararlı bir derginin okuyucusu olmaktan gurur duyuyorum. Umarım hep bizimle olursunuz.

Mad Dog kim, Mad Dog'un gerçek ismi ne? Bu adam neden bu kadar gizli bir sır olarak saklanıyor. Amacı nedir. Gizli ajan mıdır? Neye benzer? Gerçekten söylendiği kadar büyük ve yuvarlak mı yoksa bu sadece bir aldatmaca mı?"

Servet'in, Ceasar III'ü oynayıp oynamadığını merak eder adam, çünkü Pharaoh, Ceasar'ın görev pakedi gibi bir şeydir. CeasarIII'deki pek çok strateji Pharaoh için de geçerlidir. Yani mutlu bir şehir kurmak için gerekli alt yapı ve yerleşim sorunları Ceasar III ile ilgili bir tam çözüm okunarak kolaylıkla çözülebilir. Ancak iki oyun arasındaki diğer farklılıklara ve yeni bir strateji rehberine önümüzdeki aylarda yer verebileceğini aklında tutmaya karar veren adam yürümeye devam ederek, diğer sorular için ne cevap vereceğini düşünür.

Bu arada Disciplies ile ilgili soruya cevap vermek istemese de, eninde sonunda bilgisayarının başına oturduğunda bir cevap yazacağını bilir ama ne yazacağını bilmez. Disciplies gibi nispeten kolay sayılabilecek bir oyun için ne tür bir strateji rehberi hazırlanabilir ki? diye düşünür. Servet'in henüz Age of Wonders'ı oynamadığı çok açıktır. Adam, Servet'e yazacağı cevap yazısında Age of Wonders'ı oynaması gerektiğini söylemeye karar verir. Heroes III'ü seven birinin AoW'den hoşlanamaması mümkün değildir çünkü. Aslında taktik savaş kısmında Heroes serisini aşmış olan AoW'ın Avrupa ve Amerika da çok büyük ilgi gördüğünü ve Heroes Serisinin hayranlarını çaldığını Servet'e mutlaka anlatması gerektiğini düşünür adam ve mektuplarla ilgilendiği için dikkat etmediği yoldaki derin su birikintisine giren ayağının bileğine kadar ıslandığını hissettiğinde büyük bir sinirle elindeki mektupla paçasını temizleyip, buruşturup atar İstanbul'un dar, karanlık, çamurlu yollarından birine. Ancak bir kaç adım attıktan sonra daha cevaplamadığı sorular olduğunu hatırladığında geri dönüp o ıslak, yırtık ve çamurlu mektubu geri almak istemez ve bu ayki Posta Kutusu köşesine Trabzon'dan Servet'in mektubunu koyamayacağı için üzgün olduğunu düşünerek yoluna devam eder. Level okuyucuları bir strateji severin Trabzonlardan yazdığı bir mektubu okuyamayacaktır, ona üzülmektedir. Bu arada, eğer mektubu yayınlasaydı, Servet'in üçüncü sorusuna ne cevap vereceğini düşünür ister istemez.. "Evet %99 ihtimalle kopyadır, değilse CD-Rom'un bozuktur. Geçmiş olsun. Bu arada o oyunun kopya ise hemen çöpe atmanı ve bir daha kopya oyun almamanı tavsiye ederim. Tabi eğer orijinali Türkiye'ye gelmemişse elimizden ne gelir?"

We've Got Hostiles: Illegal Copies

Paltosunun cebinden yeni bir mektup çıkartır dikkatsizliğine veryansın ederek. Hevesle okumaya başladığı, Ankara Semalarından Melih Biçer'in mektubu ise standart, alışılmış, oyum çalışmıyor, buyum bozuk, şu oyunun burasında takıldım, bu oyunun şurasında kaldım türünden mektuplardan biridir. Büyük bir sıkkınlık içinde mektubu okumaya devam eder adam, ne yazık ki bu iş için para alamaktadır. Oysa okuyucularından daha ağır, daha hayat ve oyun dolu mektuplar beklemektedir bu yorgun adam. "Aşkla, hayatla, duygularla ve elbette oyunlarla dolu mektuplar yazmak çok mu zor?" diye geçirir içinden ve mektubu bir çırpıda bitirir.

"1-Bilgisayarım; Intel Celeron 333 MHz, 64 MB SD-RAM, 4.3 GB Fly video audio, FMRadio, S3 Trio 64 VX PCI (765), 8 MB ekran kartı, 40 hızlı ATAPI CD-ROM. Sizce sistemim nasıl acaba? Değişmesi gereken parça var mı? Pentium'um çok mu düşük?

2- Bilgisayarımda iki sabit sürücü var; C ve D. C sürücüsüne yüklediğim oyunlar normal hızda çalışırken, D'deki oyunlar 15-20 saniyede bir 1.5-2 saniye takılıp devam ediyor. Fakat hiçbir virüs ya da hata bulunamıyor. Acaba sebebi nedir?

3- Heretic II'nin tam çözümünü verdiniz mi? Vermediyseniz lütfen verin. Andrea bölümünün son kademesinde kaldım, hiçbir yerde çıkış yok, çıldırmak üzereyim.

4- Bilgisayarda yeni bir sabit sürücü nasıl oluşturulabilir?

5- 50 milyon gibi bir fiyata 3Dfx ya da D3d (Direct 3d) bulabilirmiyim?

6- Byzantine çok güzel bir oyunmuş, özellikle grafikler ve Türkçeleştirme yönünden, fakat siz ona 7/10 vermişsiniz. Ne yönü eksik acaba?

7- Half-Life'ı arkadaşımın çok oyunlu CD'sinden yükledim. We've Got Hostiles bölümünde ileri kısımda uçağı düşürdükten sonra ekran yavaş yavaş kararıyor ve sonra ana menüye geri dönüyor. Bunun sebebi nedir? 4. bölümde oyun bitiyor.

8- Vigilance sizce nasıl bir oyun? Puan yönünden kaç ve-





rirsiniz?

9- CD'nizin Toolbox kısmında WinRAR sıkıştırma programını verir misiniz? Bence WinZIP'ten çok daha güzel.

Banu kim, Ne iş yapar? Neden dergide adı hiç görünmüyor?"

Adam, bu mektuba cevap yazmamaya karar verir. Ama sonra vaz geçer. Bilgisayarının başında oturduğunu ve cevapları çatır çatır sıraladığını düşünür kafasının bir köşesinde.

"1-Bilgisayarın iyi CPU'unu yükseltmen lazım yine de..

2-D sürücünün boyutu çok büyük veya erişim hızı çok düşük olabilir. Yine de Scandisk yap belki biraz hızlanabilir.

3-Heretic II'nin tam çözümünü vermedik, bundan sonra da vereceğimizi sanmıyorum. Bor'un pazarı toplanalı çok oldu..

4-Önce FDisk denilen bir programla Harddiski parçalara bölebilirsin. Sonra da formatlarsın. Ama bu işler zordur. En kolayı bir kıl testeresi ile harddiski, üzerindeki etiketin belirttiği yerden ikiye bölmendir. Üretici firmalar, Fdisk gibi programları kullanmayı bilmeyenler için böyle bir kolaylık düşünmüşlerdir ama ben de bu konuda tam bilgili değilim sen en iyisi bu soruları HİB'e sor (Herkes İçin Bilgisayar)

5-Arayanın mevlasını da belasını da bulabildiği konusunda bazı dedikodular var. Bulabilirsin tabii, özellikle de bu konuyla ilgilenen Donanım köşesine bakarsan.

6-Oyunu Banu inceledi.Açık mı? (Sen şu uzun, gereksiz ve sıkıcı hayatın boyunca, 25 metreden gerilip olanca hızıyla sana doğru koşan, havaya zıplayıp burnunun tam üstüne uçan kafa atan bir YİM gördün mü? Hiç sanmıyorum –BLX)(O yazıyı ben yazmıştım da)

7-Oyunun kopya. Hala anlamadın mı? Seni kazıklamışlar. Korsanların hazırladığı eksik ve kopya oyunu almışsın. Orjinalini nerden bulacağını sorma bilmiyorum.

8-Uzak dur. Zaten eskidi o. Çok oldu çok. Geç.

9- Tabii veririz, neden vermiyelim. Biz sizler için varız. İtinayla. (AHAHAHAHAAAA – BLX)(Bu sorunun cevabını aslında böyle yazmamıştı da)

Adam gülümser ve hiç bir yazarın, okurlarına bu şekilde cevap vermeye hakkı olmadığını düşünür. Asla yazıya dökülmeyecek bu cevaplarını İstanbul'un karanlığında bırakıp yeni bir mektuba geçer.

Şubat Tirajınızı Söyleyin Bana

Denizli'den Çağlar Gürbüz'ün mektubunda ilk ilgisini çeken adamın, mektubun Denizli'den geliyor olmasıdır. Denizliye bir arkadaşının sürüklemesiyle gittiğini ve koskoca iki gün boyunca travetenleri, antik tiyatroları dolaşıp durduklarını hatırlayınca irkilir. Yine de konuyu daha fazla düşünmek istemeyip hızla mektubu okur.

Sevgili Level çalışanları,

Derginizi beğenerek okuyorum. Gerçekten işinizi profesyonelce yapıyorsunuz. Böyle güzel bir dergiyi bize sunduğunuz için size ben ve arkadaşlarım adına minnetlerimi sunarım. Neyse uzatmadan sorularıma geçeyim.

1- Ben herkes gibi orijinal oyun taraftarıyım. Ama fiyatları çok pahalı. Sizce orijinal oyunlar piyasada yaygınlaşırsa ve çok talep görürse fiyatları düşer mi?

2- Fifa 2000 ilk çıktığında hemen almıştım (tabii kopyasını). O da Beta çıkmıştı. Kopya oyunun Beta olup olmadığını oyunu almadan nasıl anlarız?

3- 3Dfx Voodoo 2 almayı düşünüyorum. 100-160 dolar arasında bir fiyata önerebileceğiniz bir marka var mı?

4- Delta Force 2 benim PC'mde yavaş çalışıyor, acaba neden? Ve bu oyundaki jeepler, kamyonlar kullanılmıyor mu?

5- FPS tarzı oyunlardan herhangi birine (Half Life) turnuva düzenleyemez misiniz?

6- Unreal Tournament'i sürekli oynuyorum. Fakat Galleon bölümünü geçerken PC kilitlenip kalıyor. Ne yapmalıyım?

7- Level dergisinin Şubat tirajını öğrenebilir miyim?

8- Pentium III 450 ile 733 arasındaki zaman farkı nedir?

9- Benim PC'm Pentium III 450, 64 MB, 4.3 GB HDD, 48x CD-ROM sürücü, 8 MB ekran kartı (D 3d) ile çalışıyor. Bu PC'de NFS5 çalışır mı?

Çok soru sordum galiba (çok haklısın-dizgici) (dizgicinin kim olduğunu bilseniz aklınız uçarcem). Bu mektubu ister yayınlayın, ister yayınlamayın, isterseniz kırpın. Ama sorularımı cevaplandırın.

Ben kimim? Yaşım kaç? Kaçıncı sınıftayım. Kimlik bunalımındayım"

"Yavrum" diyerek söze başlayabileceğini düşünür adam, "üzme kendini al sana cevaplar: 1-Evet, 2-Anlayamazsın, hiç kopya alma. 3-Diamond 4-O oyun her bilgisayarda yavaş çalışıyor, hayır.5-Düzenleriz.6-Kına yak. 7-Öğrenebilirsin. 8-Biri on altıncı yüzyılın ünlü simalarındandır diğeri ise 12. Yüzyılın önemli ressamlarından biridir (HİB).9-Hayatta çalışmaz, senin Zomitron3688Mhz (daha çıkmadı Pentium'dan sonra çıkacak) alman lazım. "

Bu ultra sıkıcı mektubu bu kadar kısa şekilde cevaplayabildiği için kendisiyle gurur duyan adam elbette böyle bir cevabın LEVÜK 'den (Level Üst Kurulu-Sansür sansüüür) geçmeyeceğini bildiğinden yazmaya bile teşebbüs etmeyeceğini, tüm bu cevap tasarılarının aklının bir köşesinde unutulup gideceğini düşünerek daha mantıklı bir mektup aramaya koyulur elindeki tomardan ve bulur.

Cem! Cem! Haddini Bil!

Arkasında, cadde üzerinde uzun bir çizgi oluşturan onca harcanmış mektup bırakan adam sonunda ilginç bir şeye rastlamasının sevinciyle Sinem'in yazdıklarını okumaya başlar.

"Sonsuz teşekkürler

Hayat monoton bir şekilde, durgun denizdeki dalgalar gibi (artık durgun bir denizde ne kadar dalga olursa) akmaya devam ederken, moralimizi düzelten hatta had safhaya çıkaran sizler oluyorsunuz. Ben Adapazarı'nda oturuyordum (-dum çünkü deprem maalesef bizi Antep'e gönderdi). Yeni bir şehre alışmak çok zor, hele bir de o cehennem gününü (depremi) yaşadıysanız. Ama şükürler olsun ki siz varsınız!

Hangi konuda olursa olsun, diğer dergilerden üstün olduğunuz kanısındayım; bilgisayar ve oyunlar hakkında ayrıntılı bilgiler olsun, bize söz hakkı vermeniz (Posta Kutusu) olsun, güncel konuları eleştirme tarzınız olsun....

Haklısınız! Halkımızın çoğu yeniliklere pek açık değil ve ot gibi yaşamaktan memnun, ayrıca çok da duyarsız.

Size, bizlere doğru yolu gösterdiğiniz ve bizlere önayak olduğunuz (bizim yapmaya cesaret edemediğimizi yaparak bizim yerimize konuştuğunuz) için sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Umarım tüm gençlerin sizi takip etmelerini sağlarsınız.

Başarılarınızın devamını diler, sevgi ve saygılarımı sunarım.

Not: Sayın Cem Abi'mize de sözlerine biraz dikkat etmesini tavsiye ederim. Unutmasın ki tüm kızlar aptal değildir. Ben de aptal kızlardan nefret ederim ama tüm kızları aşağılamanıza da gelemiyorum.

Sarsıntısız günlere tekrar kavuşmak dileğiyle.

Oh be! İçimi biraz olsun boşalttım ya, rahatladım! Sağ olun, var olun!"

Okuyucularının kendisi hakkında böyle düşünmesine üzülen adam, kendisinin kızlar hakkında kötü düşünceleri olmadığını okuyucularına nasıl anlatacağını bilemez. Dizgiden sorumlu olan Şeytan Banu ve onunla işbirliği yapan YİM her defasında onun yazılarına, kendisinin yazmadığı cümleler eklemektedirler. Ancak YİM yakında askere gidecektir ve Cem de koruyucusu kalmayan Ba-





nu'yu işten attırarak bu soruna son noktayı koyacaktır.

Yine de adam Sinem'in mektubunu okuduğu için çok mutlu olur. Sonunda hayattan ve yaşamdan bahseden bir mektupla karşılaşmıştır çünkü. Biraz da oyun olsa iyi olurdu içinde diye düşünür ama zamanla onun da olacağını bilmenin rahatlığı ile katayıp zarfına koyar mektubu.

64'LER

Son olarak bir mektup daha okumaya karar verir ama eline yarısı yırtılmış bir mektup gelir. Biraz daha yakından bakınca bunun yırtılmış değil, yenilmiş bir mektup olduğunu anlar. İçerdiği selülozun lifli bir madde olması nedeniyle kilo vermeyi sağlaması, kağıt mektupları MadDog ve YİM için gözde besin maddesi yapmaktadır ve belli ki adam yüz numaraya gitmek için mektpların başından ayrılmışken Mad Dog ve YİM okuyuculardan gelen mektupları yemişlerdir yine gizli gizli çünkü güzelim mektup altındaki isim bölgesine kadar kemirilmiştir. Kimin yazdığını bilmeden okur adam mektubu, Mad Dog'a ve YİM'e küfürler savurarak.

"Selamlar Olsun Sana Level

Meraba çocuklar... "Bu ay dergiyi aldım ve ne de göreyim Level daha da bi DEĞİŞMİŞ" diye başlayan sözleri hiç sevmiyorum, ehh ne diyim bi dergi tabiki sürekli gelişecek, ama yinede bu ay dergiyi aldım ve nede göreyim Level daha da bi DEĞİŞMİŞ. Yıllardan beri Türkiye'de gittikçe gelişen bilgisayar pazarı diğer ülkeleri sollamakta (İngiltere'de sağlıyo :)KÜLTÜÜÜÜÜR) ... Eh, ilk nesil bilgisayarcılarından biri olarak ilk başta C64, sonra Amiga ve nihayet PC ile bunlarla beraber çıkmaya başlayan Amiga, 64ler, Gameshow, PC Oyun, CD Oyun ve Level ve daha bir sürü bize gözüküp sonradan yok olan dergilerle büyüdük. (Eh artık cümle de kuramıyo demezsin). Bir çoğu battı, yok oldu. Bugün ise her ay aldığım iki dergi var. Artık herkesin rahatlıkla hangileri olduğu anladığı bu dergiler güzel, gerçekten güzel. Ama bu iki dergiyi alırken her ay kendime soruyordum. Olm Turhan, bırak şu Level'ı niye alıyosun? Verdiği CD için mi? Anlattığı oyunlar için mi? Bedava oyunlar? Yooo, hiç biri. Diğer dergiyi muhabbeti için alıyordum. Dergi içi yazarların kavgaları, esprileri, falan felan... Ama Level niye? Bu ay Level'ı aldığımda cevabı anladım. Eminim bir sürü insan size "OHA, derginiz mükemmel olmuş" diye mektup gönderecek. Bakın bilmem cevabı biliyor musunuz. Sizi alma sebebim hala verdiğiniz CD'ler dil, çünkü bende hemen hemen hepsi vardı. Level'ı almak için duygusal bir bağımda yok, ne bilim sanki dier dergiyle olduğunu düşündüğüm gibi. Fakat gelişmeyi biliyosunuz. HİÇBİR ZAMAN amatör olduğunuzu söyleyip PROFESYONEL kaygıyla CD vermeye başlamıyosunuz. En başından, moderin çağın gereksinimlerine uyarak gelişip kendi özelliklerinizden ödün vermiyosunuz. Gameshow (Oh be..ne bu diğer dergi, diğer dergi) kapandığında Gameshow'laşmaya çalıştığınızı biraz olsun bütün okurlar düşündü. O dönem size kızdım, dedim naapıyo bunlar. Şimdi ise anlıyorum (İster bunu denemiş olsun, ister olmayın, artık gözümde önemi yok) siz sadece kendinizi iyi bir yönde geliştirdiniz. Gameshow'a hala kızgın değilim, almaya da devam ediyorum. Bu arada bu ay dergi bayaa güzel olmuş ey güzel insanlar. Ne diyim fotolar karizma.

Anlaşılan benim gibi düşünen insanların sayısı bu ay bayaa artacak... Sinan Abi de Matrix'deki Neo gibi çıkmış valla..."

Eski günler canlanır adamın gözünde. 64'ler de ilk kez kapak konus olan yazısı, Sevgili Murat ile (MAC) devamlı ettiği kavgaları gelir gözünün önüne:

- Murat!
- Efedim Cem!
- -Dergiyi gordün mü?
- Evet tabi, ben hazırladım onu
- O zaman neden adı 64ler olan bir dergide hiç C64 oyunu bulunmadığını bana açıklayabilir misin? - Hiç C64 oyunu gelmedi bu ay Cem
- Sen bir Amigasevicisin olm
- Hakkımı yeme
- Amiga yalakasısın (Genç adam sözünü bitirir bitirmez koşarak çıkar odadan büyük bir hayal kırıklığı ile)
- Cem dur geri gel bu ay onbeş tane C64 oyunu koyucam dergiye, üzme kendini
- HAYIR HAYIR YALANCISIN"

Anılarını hatırlayan adam gülümser sessizce. İçi gelecekle ilgili umutla doludur, okuyucularının da bu umudu paylaşmasına sevinir. Ve bitmeyecekmiş gibi görünen ıssızlığın dibinden bir otomobil farı belirir. Gözlerini kısıp bakar adam, gelenin bir taksi olması için dua eder. Ve gelenin bir taksi olduğunu anladığında duyduğu sevinci saklayamaz, büyük bir çoşkuyla elini kaldırıp durdurur taksiyi. Evine gidebilecek olmanın sevinci ile biner taksiye. Zeyno, geride kalmak istemiyormuş gibi ya da adamın gitmesini istemiyormuş gibi çılgınca havlar. Çok yorgun olan adam, Zeyno'ya dergi binasına geri dönmesini söyler. Yarın sabah tekrar geleceğini söyler. Zeyno yine de susmaz ama artık araç hareket etmiştir. Zeyno arkalarından koşarken, adam nereye gideceğini söylemek için şoföre döner ki şoförün de belinden bir silah çıkardığını görür.

"Cüzdanını ver ahbap!" Adam bir ilki daha yaşamış ve müşterilerin taksicileri soyduğu dönemin çok gerilerde kaldığını artık taksicilerin müşterilerini soymaya başladığına şahit olmuştur. Belki de bir milyonda bir yaşanacak bu ender olayı da yaşamış olmanın huzuruyla sonsuzluğa doğru yol alırlar.

CEM ŞANCI

Söz Sırası Sizde

Beta'lardan, kopya oyunlardan gına mı geldi? Bilgisayarınız bir türlü çalışmıyor mu? Veya içinizi kemiren, ortalığa haykırmak istediğiniz birşey mi var kafanızda? Yazın bize...

Posta Kutusuna Ulaşmak İçin

LEVEL Dergisi Okuyucu Mektupları
Piyalepaşa Bulvası
Zincirlikuyu Caddesi 231/3
80380 Kasımpaşa / İstanbul veya
mektup@level.com.tr

Level Editörlerine Ulaşmak için

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Cem Şancı
cemsanci@level.com.tr

Ozan Simitçiler
ozans@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu
gokhab@level.com.tr

Batu Hergünsel
batuher@level.com.tr

Emin Barış
megaemin@level.com.tr

Kağan Ünaldı
kunaldi@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez
ozand@level.com.tr

Tuğbek Ölek
tugbek@level.com.tr

Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

Eser Güven
eser@level.com.tr

Gelecek Sayı

TAM SÜRÜM OYUN

Byzantine: Sırlar Labirenti

Büyük sır perdesi aralanıyor. Türkiye'ye ait olanı çalan tarihi eser kaçakçılarının başındaki "esas adam"ın aslında kim olduğu, Nisan sayımızda açıklığa kavuşuyor. Altı CD'lik dev yapım, Sırlar Labirenti'nin son iki CD'siyle birlikte İstanbul'da girdiğiniz en büyük macera da sonuçlanacak. Dikkat edin, esas katil aslında hiç beklemediğiniz birisi çıkabilir!



Diablo 2: KAPAK KONUSU

Şeytanın Oyuncağı Olduk!!!



Nerede? Nerede kaldı bu oyun? Bir seneden fazla gecikmeye uğrayan Diablo 2'yi hayranları büyük bir iştahla beklerken, Blizzard'da perde arkasında neler olduğunu araştırdık sizler için. Son göz attığımızdan beri neredeyse altı ay geçen Diablo 2'ye neler eklendi ve neler çıkartıldı? Bölümler, büyüler, karakterler, düşmanlar...

Oyun hakkında çok isteyip de bir türlü öğrenemediğiniz bütün gizli noktalar. Halka kapalı Multiplayer Beta testlerinin hali hazırda sürdüğü Diablo 2'nin akibeti ne olacak? Tıpkı Tiberian Sun gibi patlayacak mı, yoksa beklete beklete tam kıvamına getirdiği fanatikleri üzerinde tam anlamıyla "ilaç" etkisi mi yaratacak? Veee, Level'ın bu muamma konuda sizlere hazırladığı büyük sürpriz ne olabilir? Gelecek ay bütün sorularınız cevaplanacak...

İncelemeler











VEE,

Abarttık mı? Hiç sanmıyoruz... Bu sefer...

26 sayfa tam çözüm!

The Sims

Planescape Torment - 2. Bölüm

Final Fantasy VIII - 2. Bölüm

Tomb Raider 4 - 3. Bölüm

Byzantine: Sırlar Labirenti - 3. Bölüm